

ACÇÃO > OS FINALISTAS DO CAMPEONATO NESCAU GAMES



ATTLETOADS



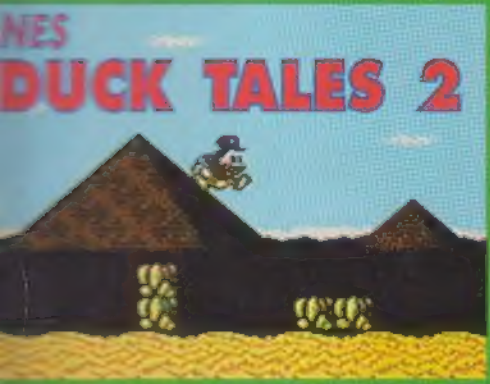
TEIRAMENTE DEBULHADO

ALIEN 3



OM MAPAS E PASSWORDS

DUCK TALES 2



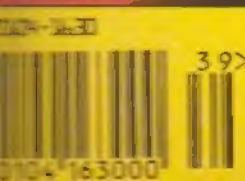
STRATÉGIA COMPLETA

MEGA

**JUNGLE STRIKE
FINAL FIGHT -CD
SUMMER CHALLENGE
THE HUMANS**



**SONIC VIRA
BOLINHA DE FLIPPER!
VEJA AS PRIMEIRAS IMAGENS**



POR QUE SF2 PARA MEGA SAI SÓ EM SETEMBRO

Prá debulhar os games e tornar o seu videogame o máximo, o canal é a linha **SUPER PRO**. Design super ergonômico e um modelo certo pra cada tipo de console.

SUPER PRO:

Compatível com Super Nintendo*

é o modelo que além dos 6 botões de disparo independentes (A, B, X, Y, L e R) tem 6 chaves seletoras de turbo com 2 velocidades e chave de slow-motion.



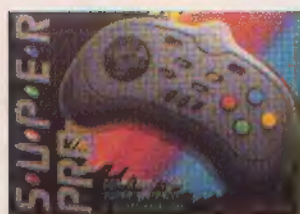
SUPER PRO 2: Compatível com o Mega Drive* este é o modelo mais completo e avançado do mercado. Tem 4 botões de disparo (A, B, C e A+B), 2 botões laterais de disparo que podem ser programados (em A, B ou C), 3 chaves seletoras de turbo e auto-fire com 2 velocidades para os botões A, B e C além da chave seletora "SPEED" que permite mais 2 velocidades de turbos; chave seletora de slow-motion e botão de pause. O botão de disparo A+B tem as velocidades programadas através das chaves seletoras independentes.



SUPER PRO 3: Compatível com os videogames Phantom System*, VG 9000* e VG 8000*, Dynavision 2* e 3*, Hi Top Game*, Top System* e Handyvision*. Neste modelo você escolhe sua melhor configuração de jogo, tanto nos 4 botões de disparo (2A e 2B) dispostos de forma cruzada, como nas 4 chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão, 2 botões laterais com função de direcional L e R além das chaves seletoras de programação que possibilitam o uso deste joystick nos consoles acima. É só você programar e aí jogar inclusive nos videogames dos seus amigos.



DEBULHADOR DE GAMES



Chips do Brasil

A venda nos grandes magazines e lojas especializadas.
Vendas no Atacado tel: 264.0644



START

MEGA SONIC SPINBALL

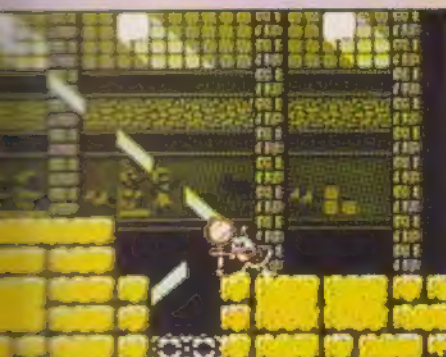


O jogo só sai em novembro. Mas **AÇÃO GAMES** descolou as primeiras imagens e informações da nova aventura do porco-espinho

NES BATTLETOADS

Não pague mais sapo! Veja como este game pode ser debulhado de rabo a rabo!

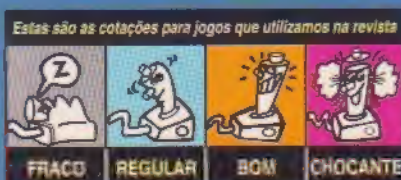
NES DUCK TALES 2



Descubra os enigmas e truques para terminar a nova aventura do Tio Patinhas e companhia

AFINAL, COMO SERÁ O SF2 PARA MEGA?

Veja na seção SHOTS o que a Capcom está tramando para produzir o melhor jogo de luta de todos os tempos



SUPER NES

Battletoads in Battlemaniacs	10
Alien 3	12
Super Turrican	14
Vegas Stakes	15
Mario is Missing	16
Kawasaki Caribbean Challenge	17
Dicas	17

MEGA DRIVE

Sonic Spinball	18
Jungle Strike	20
Final Fight CD	22
The Humans	24
Summer Challenge	26
Dicas	27

NINTENDO

Duck Tales 2	28
Mighty Final Fight	30

MASTER SYSTEM

The Ninja	32
-----------	----

PC

Terminator 2	34
--------------	----

ARCADES

Star Wars (pinball)	36
---------------------	----

SUPER NES



MEGA



NINTENDO



MASTER



PC



ARCADES



PILOTOS

Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima, Tadeu Cerqueira Pereira, Wagner P. Hernandez

SOS Nossa ajuda aos aflitos	6
CARTAS Você dá um alô	6
SHOTS Novidades do mundo dos games	8
AÇÃO GAMES CLUBE Compras, vendas e trocas	37
PRÓXIMA EDIÇÃO Fique ligado no nº 40	38

2º CAMPEONATO NESCAU

ESTES SÃO OS

MASTER

André Terutomo Kimura - Sumaré - SP
Deise Bezerra Moraes - Recife - PE
José Guilherme Seraphim Ferreira - Goiânia - GO

NINTENDO

Fernando Ferreira Matias - Santo André - SP
Sandro Oliveira Capelli - Santo André - SP
Paulo Ferreira de Moura Jr. - Belo Horizonte - MG

O GRANDE PEGA FINAL VAI ACONTECER NO PLAY LAND, DO

REALIZAÇÃO:

REVISTA
AÇÃO GAMES

APOIO:


VARIG
ACIMA DE TUDO, VOCÊ.

no

O BRASILEIRO E GAMES

2 FINALISTAS

MEGA

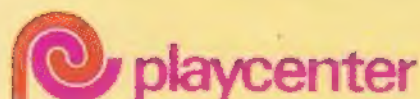
Fernando Luís da Cunha Lima - Goiânia - GO
Gilberto Aurélio Cascadan Filho - São Paulo - SP
Ronaldo Felipe Maeda - São Paulo - SP

SUPER NES/SUPER NINTENDO

João Roberto S. Costa e Silva - Goiânia - GO
Eduardo Almeida Garcia - São Paulo - SP
Cristina Leme Salles - São Paulo - SP

TER, EM SÃO PAULO, NOS DIAS 24 E 25 DE JULHO DE 1993.

PATROCÍNIO:





SUPER MARIO KART (SNES)

Eu queria saber se existe alguma dica ou mesmo um código de Game Genie para este game animal.

SAULO BENIGNO A. SIQUEIRA
Recife, PE

Fique frio, Saulo. Com **AÇÃO GAMES** você fica por dentro das coisas. Anote estas duas dicas espertas.

Tiro para trás: legal para tirar seu perseguidor da pista. Pegue um casco de tartaruga verde, coloque o Direcional para trás e atire. O casco sairá pela traseira do carro e você se livrará dele.

Corrida no escuro: esta manha é legal para tornar o game mais divertido. No modo Battle, com dois jogadores, o primeiro que ficar com um balão deve apertar e segurar o botão B até atingir o segundo balão. Quando isto acontecer, este corredor continuará na prova. Só que correrá no escuro.

Quanto aos códigos de Game Genie, não sabemos de nenhum. Mas, com certeza, algum maluco já deve ter descoberto...

STREET FIGHTER 2 (SNES)

É verdade que ao terminar SF 2 no nível 7 e sem usar nenhum Continue aparece uma foto com todos os lutadores?

CÉLIO ANDREI PEREIRA
MARCELINO
Florianópolis, SC

É a mais pura verdade, Célio. Viu só que legal? O final é aquele da figurinha do Street Fighter 2 que a gente deu no álbum Super Dicas. É difícil, mas vale o esforço.

ASTERIX e SONIC (Master)

Existe algum código para escolher fases em Asterix? E no Sonic, dá para jogar com outros bichos como na versão para Mega? Por favor, mandem a resposta por carta.

CARLOS EDUARDO MARTINS
BRANDALIZ
São Paulo-SP

Valeu por ter escrito, Carlos Eduardo. A gente não tem condições de mandar uma carta para todo mundo que escreve pra cá. São mais de 4000 cartas por mês! Já pensou?

Agora vamos às dúvidas. Primeiro, Asterix não tem seleção de fases. Você pode descolar umas boas dicas deste game na edição 15 da sua **AÇÃO GAMES**.

Só dá pra jogar com o porco-espinho nas duas versões de Sonic pra Master. No Sonic 2 de Mega, a raposinha Tails também entra na dança. Mas não dá pra jogar "com outros bichos", como você diz. Existe, isto sim, um Edit Mode. Ele faz com que Sonic se transforme em tudo que está na tela: argola, plataforma, nuvem etc. É uma loucura. Mas só nas duas versões para Mega.

SUPER MÔNACO GP 2 (Mega)

Oi, tudo bem? É a primeira carta que escrevo para vocês. Estou com uma dúvida no game do Ayrton Senna. Como faço para

entrar nos boxes?
RAPHAEL ROCHID
Ponta Grossa, PR

É fácil Raphael. Quando uma placa com "pit-in" aparecer na sua frente, segure o botão C. Você voará direto para os boxes para um pit-stop esperto. Escreva sempre que quiser, OK?

LOTUS TURBO CHALLENGE (Mega)

Em primeiro lugar, parabéns pelos dois anos de vida. Que venham vários anos pela frente... Meu problema é o seguinte: não consigo passar da terceira fase deste ótimo game de corrida. Vocês têm todas as passwords?

PAULO CÉZAR OLIVEIRA
Salvador, BA

Valeu pela força, Paulo. Detone em Lotus com estas passwords animais. Anote aí:

Fase 2: SLEEPERS

Fase 3: HERBERT

Fase 4: BUSINESS

Fase 5: APPLEPIE

Fase 6: STANDISH

Fase 7: MALLOW

Fase 8: TEA CUP

TARTARUGAS 4 (SNES)

Como faço para descolar dez vidas na estreia das tartarugas ninja no SNES?

TIAGO DE SOUZA NEVES
Lavras, MG

Apesar de Turtles 4 ser meio fácil, damos esta barbada de lambuja pra você. Pegue o controle 2 e, na tela cor-de-laranja (com o nome completo do game), aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →,

B e A. Selecione Options com o controle 1 e aumente o número de vidas (rest) para 10. Moleza!

TOM E JERRY (Master)

Não consigo passar do quarto das crianças. Qual é o segredo?
FRANCISCO COSTA FERREIRA
São Luís, MA

O quarto das crianças é a sétima e última fase do jogo. O lance é ir sempre pelas plataformas de cima para não ficar no mesmo nível que Jerry. Não esqueça de pular os soldadinhos de chumbo e desviar das bolas de futebol.

BOMBERMAN (Nintendo)

Gostaria de saber a password da última fase deste game. Já estou ficando louco de tanto jogar...
RODRIGO IZEPPE
Piracicaba, SP

Anote aí, Rodrigo. A password para a fase 50 deste game incrível é JDNMKLGJ/JGGCPOLOMNF.

TINY TOON (Mega)

Vocês poderiam fornecer a lista completa de passwords do game do Perninha?

MARCIO LUIZ PEREIRA
Goianã, GO

A gente publicou a lista completa na edição 34. Para você não ficar na mão, anote os códigos para os chefões das fases 5 e 6 e também o código para a fase 7.
Chefe da 5: RZZW HXBB DDZW HXBB LDMH
Chefe da 6: GQZW HXBQ ZGZQ HXBQ ZDJZ
Fase 7: RQZQ HXBQ ZKZQ HXBW ZGJT

CARTAS



SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777
2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

SNK

Qual o endereço e da SNK no Brasil? O que ela faz?
ELDER WILLIAN DA SILVA
Marília, SP

Anote aí: Avenida Euclides, 58, Jabaquara - CEP 04326-080 - SP. Ela representa os produtos SNK no Brasil.

CD ROM

Este acessório pode ter jogos com qualidade de desenho animado, como Dragon's Lair? O CD ROM da NEC é para TV ou

computador? Quanto custará o CD ROM da Nintendo?

RODRIGO VIZALLI
Paranavaí, SP

Todos os CD ROM, teoricamente, têm capacidade para jogos com animação de desenho. O da NEC é compatível com TV, e o da Nintendo ainda não tem estimativa de preço.

ORIGINAL

Já comprei três cartuchos da marca Fotomania, compatíveis com Nintendo, e todos apre-

sentaram defeito. Estes cartuchos são originais?

GIBRAN O. SILVA
Rio Claro, RJ

Os cartuchos originais têm um selo dourado com o nome Nintendo bem visível na embalagem, Gibran. Games em cartuchos piratas não oferecem nenhuma garantia de qualidade ao consumidor.

MASTER

Estou achando que o Master System tem pouca variedade de

jogos em relação aos outros videogames. Até em locadoras é difícil encontrar cartuchos para ele. Estou pensando em trocá-lo por outro sistema, mas qual?

LUIS FERNANDO B. ALBINO
Curitiba, PR

Atualmente, o videogame com maior variedade de jogos é o Mega Drive. Outra vantagem do aparelho é que ele possui um adaptador para que você possa jogar com os cartuchos do Master que você já comprou.

SUPER PAD

■ marcas registradas de terceiros



DEPARTAMENTO DE VENDAS

ENG/Soft

TECNOLOGIA NA INF. LTDA.
CGC 53.393.732/0001-55
Av. República do Líbano, 2.073 São Paulo - SP
TEL.: PABX (011) 549-9788
FAX: (011) 575-9579

FÁBRICA E ASSISTÊNCIA TÉCNICA

LOOK LIKE

IND. E COM. PROD. PLAST. ELET. LTDA.
CGC 67.065.227/0001-96
R. Cel. Souza Reis, 105 - São Paulo - SP
TEL. / FAX (011) 293-4922

Joystick de Última Geração: disponível em sete modelos abrangendo praticamente todos os consoles do mercado.

Com recursos sofisticados mas de fácil manuseio e alta durabilidade.

Possui formato ergonômico que permite mais conforto no manuseio.

SP-1 Para Phantom System *, HI-TOP GAME * E TURBO GAME *

- * Super Anatômico
- * Direcional de 8 Posições
- * Turbo Independente para todos os Botões
- * 2 Botões Laterais
- * Slow Motion (2 Velocidades)
- * Botão B + A
- * 3 Velocidades de Turbo

SP-2 Para Dynavision * 2 e 3

- * Super Anatômico
- * Direcional de 8 Posições
- * Turbo Independente para todos os Botões
- * 2 Botões Laterais
- * Slow Motion (2 Velocidades)
- * Botão B + A
- * 3 Velocidades de Turbo

SP-3 Para Mega Drive *

- * Super Anatômico
- * Direcional de 8 Posições
- * Turbo Independente para todos os Botões
- * 2 Botões Laterais
- * Slow Motion (2 Velocidades)
- * 3 Velocidades de Turbo
- * 16 BIT

SP-4 Para Master System *

- * Super Anatômico
- * Direcional de 8 Posições
- * Turbo Independente para todos os Botões
- * 2 Botões Laterais
- * Botão B + A
- * 3 Velocidades de Turbo

SP-5 Para Gentecom *

- * Super Anatômico
- * Direcional de 8 Posições
- * Turbo Independente para todos os Botões
- * 2 Botões Laterais
- * Slow Motion (2 Velocidades)
- * Botão B + A
- * 3 Velocidades de Turbo

SP-6 Para Super Nintendo * e Super Famicom *

- * Super Anatômico
- * Direcional de 8 Posições
- * Turbo Independente para todos os Botões
- * 2 Botões Laterais
- * 2 Velocidades de Turbo
- * 16 BIT

SP-7 Para Top System *

- * Super Anatômico
- * Direcional de 8 Posições
- * Turbo Independente para todos os Botões
- * 2 Botões Laterais
- * Slow Motion (2 Velocidades)
- * Botão B + A
- * 3 Velocidades de Turbo



SEGA TERÁ TV A CABO NOS STATES

Os gamemaniacos americanos são mesmo uns caras de sorte. Imagine que eles terão um canal de TV inteiramente dedicado aos games, com uma programação farta em dicas, demonstrações de lançamentos, novidades e... o que é mais chocante: acesso a um montão de jogos via cabo!

Para realizar este ousado projeto, a Sega associou-se a duas empresas americanas na área de telecomunicações: Time Warner Entertainment e TCI. O Sega Channel, como já foi batizado, será um canal de TV a cabo. Para tê-lo em casa, as pessoas pagarão uma taxa mensal. O serviço entrará em operação experimental ainda este ano, mas só começa a funcionar pra valer em 1994.

Ao assinar o Sega Channel, os usuários receberão um aparelho especial chamado Decoder. Com o mesmo formato de um cartucho, o decoder deve ser colocado no console Genesis e plugado num cabo (que é por onde os sinais de áudio e vídeo chegarão à casa a pessoa). Ai será só ligar o console, a TV e pronto! Sega Channel aparecerá na telinha com um apetitoso menu de opções, onde estarão disponíveis vários tipos de programação: dicas, lançamentos, notícias, promoções da Sega, campeonatos etc.

Outra função do Sega Channel será transmitir jogos aos assinantes. Bastará escolher qualquer game disponível no menu de opções e, imediatamente, o software daquele jogo será enviado via cabo até o console da pessoa. Yes! Os felizardos assinantes do canal poderão debulhar vários games para Mega sem usar cartuchos. Isso não é demais?

Ainda não se sabe que jogos estarão disponíveis ou como será a programação do Sega Channel. Vamos esperar o lançamento experimental para dar maiores detalhes. Com certeza, a Sega vai caprichar: ela pretende colocar seu canal em nada menos que 14 milhões de lares americanos.

TORNEIO SUZUKA REUNIU 1001 INSCRITOS EM SP

Exatamente 1001 jogadores participaram do 1º Torneio Suzuki 8 Hours, realizado em São Paulo, que agitou a moçada arcades durante um mês. O torneio terminou dia 26 de junho com o apoio de AÇÃO GAMES e foi organizado pela Rede Playland Shopping Center Norte e Morumbi, com patrocínio da Honda Moto Remaza. Até o piloto profissional Alexandre Barros (Lucky Strike de 500cc) participou.

PORQUE SF2 - CHAMPION EDITION PARA MEGA FOI ADIADO

Na edição passada, noticiamos em primeira mão que o lançamento de Street Fighter 2 para Mega havia sido adiado para setembro. Como a assessoria da Capcom nos Estados Unidos não deu muitas explicações sobre o adiamento, nosso correspondente no Japão, Angelo Ishi, foi conferir os motivos com a Capcom do Japão. E veja as informações que ele conseguiu:

★ O adiamento para setembro foi decidido para que fosse possível realizar algumas melhorias no jogo, atingindo o padrão de qualidade esperado pela Sega.



A verdadeira versão de SF2 para Mega pode ser muito diferente do que se imagina

★ Enquanto a Sega decidia fazer alterações no jogo, foi divulgado para julho o lançamento da versão para SNES, com as mesmas características do Champion Edition de arcades e mais algumas inovações - tudo em 20 Mega de memória! (Veja em nossa próxima edição uma matéria completa sobre este superlançamento)

★ Por causa da nova notícia, a Sega e a Capcom resolveram então produzir uma versão para Mega com 24 Mega de memória e mais recursos que a de Super NES. Por isso, o software só deverá ficar pronto em setembro para o lançamento no Japão e nos Estados Unidos.

★ A Capcom quer que a nova versão tenha golpes e movimentos inéditos, mas não trouxe muito em de mais. Uma das novidades será pintar um personagem de laranja, nas 12 personagens. Isso dá dois times diferentes, um contra o outro, que barato!

Assim, caros leitores, tudo o que já vimos por aí em matéria de golpes e movimentos no jogo pode estar muito longe da realidade. Isso AÇÃO GAMES só vai divulgar a versão completa do game quando ele for oficialmente lançado. O preço nos Estados Unidos é de cerca de 70 dólares.

MORTAL KOMBAT TERÁ VERSÃO ATÉ PARA MASTER

O lançamento de Mortal Kombat nos Estados Unidos promete ser um dos grandes eventos do ano. A produtora de software Acclaim pretende soltar no mesmo dia, 13 de setembro próximo, todas as versões: Super NES, Mega Drive, Game Gear, Game Boy e Master System. Isso, mesmo, Master! Desta vez, os fãs do 8 bits da Sega não vão poder dizer que ficaram de fora! A data cai numa segunda-feira e já foi batizada de Mortal Monday (Segunda Mortal). E a Acclaim não vai sossegar por aí: está planejando lançar uma versão para Sega CD no ano que vem.



Mortal Kombat já nasce recordista em vendas. Aqui, você vê a de Game Boy

371 pilotaram Suzuki 8 Hours no Center Norte e no Morumbi. No Center Norte, o vencedor foi Sayed Habib, 24 anos, que se classificou como campeão 92 vezes e levou a final, 3 minutos e 19 segundos. No Morumbi Shopping, o vencedor foi Hideo Kazuo Matsumoto, 22 anos, que conquistou a vitória e ganhou a final com 3'21"78". Os felizardos faturaram uma moto Honda cada um. Valeu a pena, não valeu?



O FERA SAYED AZIZ, UM DOS CAMPEÕES, CHEGOU A REGISTRAR 2'19"

FILME DE SF 2 VAI MESMO SAIR. SUPER MARIO JÁ ESTÁ PASSANDO NOS STATES

Primeiro semestre de 1994. É quando estreiam na televisão Ryu, Bison, Chun-Li e companhia limitada nas telas dos cinemas. A produtora autorizada pela Capcom transforma Street Fighter 2 em filme.

Ao longo do tempo, só foi divulgado o nome do filme: Street Fighter. De Souza, o diretor de Duro de Matar e 48 Horas. Escolheu os atores que interpretariam os 12 personagens de Street Fighter e que não valiam nada de tudo - tanto é assim, até agora, nenhum nome foi divulgado. Depois eles quem



O ator Bob Hoskins (o cara da esquerda) é quem vive o Super Mario do cinema

vão precisar de muitos efeitos especiais para as lutas, sonic booms, yaga flames e outras coisas do jogo.

Super Mario - Enquanto isso, nos Estados

Unidos, o filme Super Mario Brothers está rolando nos cinemas desde o final de maio. Na história criada para o cinema, existe um outro planeta Terra, igualzinho ao nosso, criado pela explosão de um meteoro há 65 milhões de anos. Os personagens do game vivem neste outro mundo, dominado por Koopa.

Mario e Luigi são dois encanadores que moram em Nova York e criam um dinos-saurinho de estimação, o Yoshi. Eles desafiam o rei Koopa, que trama planos diabólicos para raptar a princesa Daisy. O filme tem muita ação e efeitos especiais para criar um clima de videogame - as famosas bolinhas de fogo que Mario atira não poderiam faltar, claro. O filme deverá estreiar por aqui em outubro.

CARTUCHOS JÁ TÊM CLASSIFICAÇÃO POR IDADE

Para ajudar os consumidores a escolher jogos, a Sega resolveu classificar seus cartuchos de acordo com a dificuldade e grau de violência, indicando para que faixa de idade eles são mais apropriados. Os jogos classificados com as letras GA são tipo "censura livre", indicados para qualquer idade; os que levam a classificação MA-13 são mais apropriados para maiores de 13 anos; e os MA-17 são indicados para maiores de 17 anos. A classificação já está presente nos cartuchos de Genesis, Game Gear e nos discos para Sega CD.

SNES TERÁ NOVO ACESSÓRIO

Para que um joystick novo se o controle original do seu Super NES pode ter todas as funções que você sempre quis? Pensando assim, a fabricante americana Tyco está lançando um revolucionário acessório que dá muito mais recursos ao joystick do Super NES como auto-fire, turbo, câmera lenta e outros. O Power Plug é uma caixinha com uma abertura para conectar ao joystick e um cabo para ligar ao Super NES. Através dos botões do acessório, você ativa as funções do controle, fazendo os tiros serem ultra-rápidos, criando o efeito de câmera lenta no jogo etc. O preço não foi divulgado.



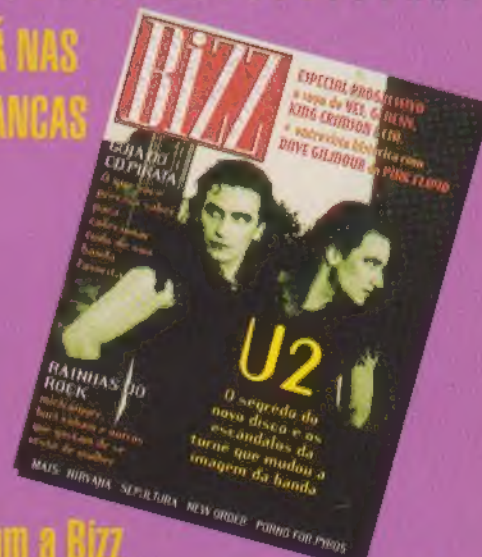
Este acessório vai turbinar o joystick do seu Super NES

BIZZ

Nas melhores cabeças da música



JÁ NAS BANCAS



Com a Bizz
você vai mais longe.
Antes que tudo aconteça.

EDITORIA
AZUL



Battletoads nunca teve fama de ser um jogo fácil. Que o diga quem jogou a primeira versão, para Nintendo 8 bits. A de Mega Drive não foi diferente e a de Super NES é simplesmente arrasadora. O game é tão difícil que, em alguns momentos, até o jogador mais fera vai ter vontade de arremessar o cartucho, consolo e tudo pela janela. O sacrifício compensa, pois o game é com gráficos de primeira e trilha sonora delirante. O lance é comandar os sapos Pimple e Rash na luta contra os capangas da bandidona Dark Queen que raptou o sapo Zitz e a princesinha Mishiko.



BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS / Tradewest			
Ação	8 Mega	1 ou 2 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Pagando sapo

O que faz este jogo ser tão bom são os vários tipos de desafios. Numa fase, você arregaça os punhos e parte para a pancada. Na outra, desce um poço cheio de perigos numa plataforma flutuante. Mais adiante, dirige um jet-ski em alta velocidade, evitando esborrachar-se em paredes de pedra. Nas três fases, tudo tem que ser feito com muita velocidade e precisão. Qualquer cochilo e você vai pagar o maior sapo.

Golpes exagerados

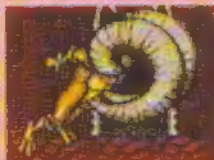
Quando o assunto é desferir porrada, os personagens de Battletoads saem com os golpes mais exagerados o videogame já mostrou. O legal é que, para curtir as marretadas de Pimple ou o chute-machado de Rash, você não tem que fazer grandes ginásticas com o joystick. Os comandos são poucos e fáceis, e os golpes saem diferentes conforme a situação.

OS ATAQUES MAIS RADICAIS SÓ SAEM QUANDO VOCÊ APLICA UMA SEQUÊNCIA DE GOLPES SOBRE O MESMO ADVERSÁRIO

PIMPLE



Marretada - Sequência de socos



Chifrada - Sequência de empurrões

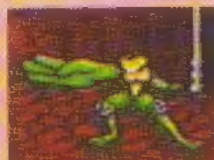


Bigornada - Sequência de soco com pulo



Botinada - Sequência de empurrões com o inimigo no chão

RASH



Karatê - Sequência de chutes



Chute - machado: Sequência de chutes com pulo



Pesão - Sequência de empurrões



Pé-de-maça - Sequência de empurrões com o adversário no chão

FASES DE BÔNUS

No meio desta pedreira que é Battletoads, você encontra duas fases de bônus pra relaxar e ganhar vidas extras. A primeira vem logo depois da fase 2. A segunda é após a fase 5.

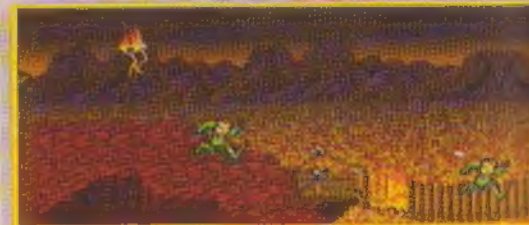


Atropele os pinos de boliche branco. Desvie dos bichos e caveirinhas

Cada dominó branco vale um ponto, e os dominós de cinco valem cinco pontos. Evite as peças pretas

FASE 1 - PANCADA PURA

O game já começa bem, com pancada rolando adoidado. Uma legião de psycho-pigs despenca na tela, mas não se afobe: tente aplicar seqüências de golpes pra ver as marretadas e botinadas saírem.



Fique ligado nos buracos que pintam no chão e passe correndo sobre as pontes. São pequenas armadilhas desta fase



Fique à direita da tela e, com empurrões, force o porco de pedra para a esquerda. É baba

FASE 2 - DESCENDO O POÇO

Nesta fase para faturar vitória, você precisa se desfilar pelas trilhas que se abrem como a mosca, ganhará pontos extras em tudo e caminhará pelo poço, especialmente as armadilhas, as serpentes e os buracos.

COMANDOS

→, ← - toquinhos seguem o skate andar
↑, ↓ - pular

←, → - pular

←, → - pular

←, → - pular

←, → - pular

←, → - pular

←, → - pular

←, → - pular

←, → - pular

←, → - pular

←, → - pular

←, → - pular

←, → - pular

←, → - pular

←, → - pular

←, → - pular

←, → - pular

←, → - pular

←, → - pular

←, → - pular

←, → - pular

←, → - pular

←, → - pular

←, → - pular

←, → - pular

←, → - pular

←, → - pular

←, → - pular

←, → - pular

←, → - pular

←, → - pular

←, → - pular

←, → - pular

←, → - pular

←, → - pular

←, → - pular

←, → - pular

←, → - pular

←, → - pular

←, → - pular

←, → - pular

←, → - pular

←, → - pular

←, → - pular

←, → - pular

←, → - pular

←, → - pular

←, → - pular

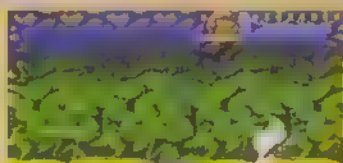
←, → - pular

FASE 3 - JET SKI

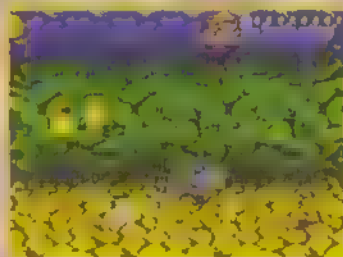
Esta fase é um trauma. A tela anda numa velocidade alucinante, e você tem que desviar de paredes de pedra. Quando pintar uma rampa, não vacile: pegue-a pra voar sobre os buracos.

COMANDOS

Qualquer botão - pula



No meio da fase, você vai ver uma sequência de três rampas duplas. Na primeira, pegue a de baixo; na segunda a de cima e na última, de baixo.



Em alguns momentos, você vai esquivar dentro do rio. Fique apertando ↑ + botão de pula para pegar a rampa escondida e voltar para cima.

FASE 4 - COBRAS

Aqui não há truque ou promessa que possa ajudar. O lance é decorar o trajeto das cobras e ter muita rapidez para pular no momento certo. Quem não pirou até aqui, não passará desta fase sem enlouquecer.



Você tem que pular de uma cobra para outra até achar a saída. Sem encostar nos espinhos ou cair, é claro.

FASE 5 - FUGINDO DA SERRA

Prepare-se para ter delirium tremens. Agarrado numa mistura de trem com patinete, seu sapo precisa fugir do rato que corre atrás com uma serra. Cada vez que o trilho muda de direção, você tem que apertar no joystick a direcional correspondente. Ou seja: o trilho sobe, você aperta ↑. Abaixo para passar sob os lugares estreitos e pule os trilhos rompidos.

COMANDOS

Direcional - para acompanhar o sentido dos trilhos

A - abaixa

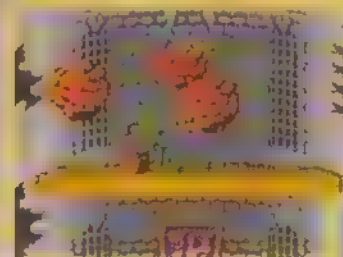
B - pula

Preste atenção nas placas: elas indicam trechos onde os trilhos se romperam.



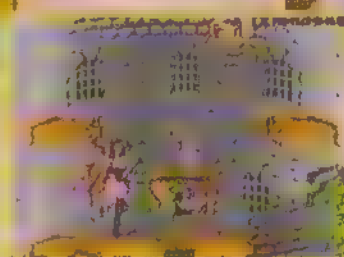
FASE 6 - TORRE

Finalmente você chega aos domínios de Dark Queen. Ao descer os andares desta interminável torre, um rato tenta passar na sua frente. Não deixe que isso aconteça, porque senão ele explodirá a torre e você vai de embuiço. Dê umas bofetadas no ratão sempre que ele chegar muito perto.



Quando você alcançar o delonador, fique na frente dele e aperte o B. Aquele ratão vai virar churrasco!

Dark Queen é seu último desafio na torre. Enquanto ela está transformada em furacão, tente segui-la. Assim, quando a chefona aparecer por completo, você estará pertinho para atacá-la.



FINAL

Depois de derrotar Dark Queen, Zitz é resgatado e tudo parece ter chegado ao fim. Mas que nada! Si as, o comparsa da vilã na história escapa numa nave espacial e os sapos vão atrás. Tudo isso rola numa bela sequência de animação. Mas haverá uma hora em que você precisará agir.



O sapocóptero intercepta a nave de Silas. No momento em que a mira passar sobre a nave, aperte o B para ela parar. O tiro sairá automaticamente.



**ALIEN 3, PRODUZIDO PELA
SOFTHOUSE ACCLAIM, É MAIS
UM EXCELENTE MOTIVO PRA
QUALQUER PESSOA TER UM
SUPER NES EM CASA. ESTA
APARIÇÃO DAS CRIATURAS
BABONAS NO 16 BITS DA
NINTENDO JÁ É
DISPARADAMENTE O MELHOR
GAME DE AÇÃO LANÇADO ESTE
ANO E DA UM BANHO EM
GAMES "CABEÇA" COMEN-
DADOS, COMO PRINCE OF PERSIA
OU FLASHBACK. AFINAL, ALIEN
3 TEM AVENTURA, AÇÃO E
SUSPENSE EM DOSES IDEAIS**

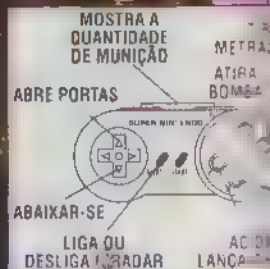
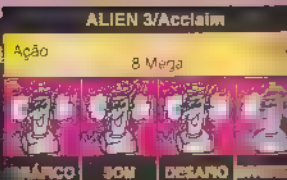
Quase um cinema

Os orçamentos são enormes, com cenários super detalhados e movimentos de câmera que lembram o skateboard. Rindo e chorando, esta de balcão faz a gente se lembrar de tudo o que já vimos, das vozes das criaturas da primeira boa noite e a espera de quem quem adotou a garotinha. A Mega Drive e o Super Nintendo NAO HAVIA TODOS OS detalhes, nem os não e o mais importante: a falta de velocidade nas cenas. Que nada, já dá para se sentir os divididos por várias missões. Não é mais a mesma coisa.

Mas o toque de realidade nos mapas é um laboratório para fazer todos muito bem organizados, com terminais onde você pode fazer missões, tarefas e coisas. Alien 3 no SNES é um jogo que aqueles que não jogaram antes vão gostar.



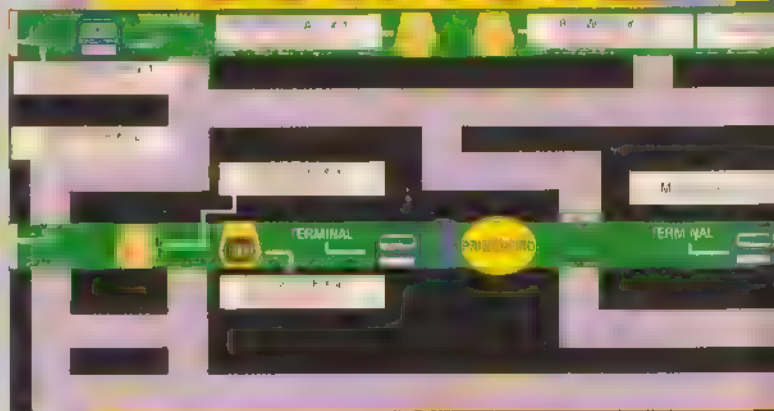
Um jogo prima neste jogo por ser um sapo pra esta terra de apresentação



MAPAS DE LAMBUJA

Vamos dar uma linda geral nos estágios 1 e 2, englobando quinze missões e dois mapas do balacubaco. Passe sempre nos terminais para ficar ligado no que rola e recarregue sua energia e suas munições nas enfermarias e nas salas de armas. Se ligue no sinal #, que aparece a toda hora: em inglês, ele quer dizer número. Detalhe: você não é obrigado a seguir a ordem das missões sugerida nesta matéria.

ESTÁGIO



HUNT OR BE HUNTED resgate todos os prisioneiros que estão em CELL BLOCK #3 e CELL BLOCK #4

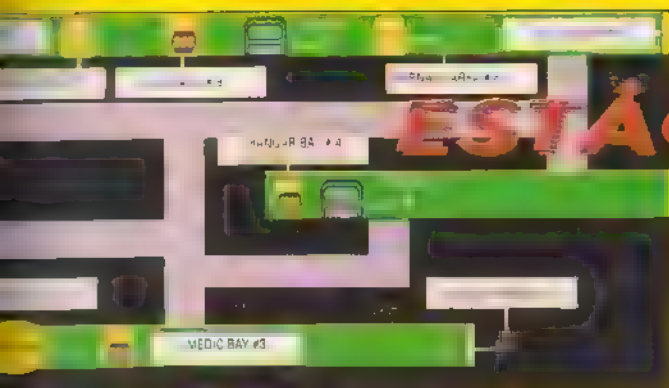


Um jogo prima neste jogo por ser um sapo pra esta terra de apresentação

PRESSURE POINT os canos furados da #22

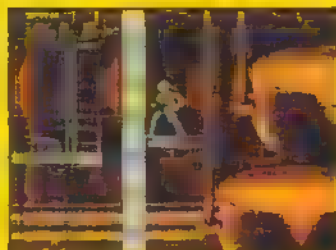


Um jogo prima neste jogo por ser um sapo pra esta terra de apresentação



ESTÁGIO 2

MISSION IMPOSSIBLE - nem tanto: você deve salvar oito prisioneiros que estão na FURNACE AREA #6



Em FURNACE AREA #6, você precisa salvar os prisioneiros.

WAIT IN YOUR BACK - vá até a ASSEMBLY HALL #2 e solde seis caixas de fusíveis de 3 fases

360 DEGREE ACTION - em ALIEN CORRIDOR #2, detone todos os ovos de aliens e solde a porta do lado direito

HELP - pegue o manual no HANGAR BAY #10 e o gerador da FURNACE #8



Em FURNACE AREA #8, você precisa soltar os prisioneiros.

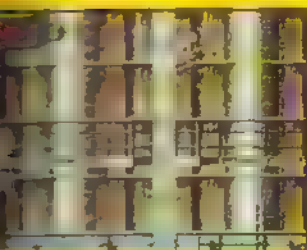
AIR - simples: conserte todos os canos furados em BUGWASH #8

DETONATE - detone todos os ovos de aliens que estão em WASTE AREA #3 e ALIEN CORRIDOR #2



Em WASTE AREA #3, você precisa soltar os prisioneiros.

POWER PLUS - ache a unidade de controle em WASTE AREA #3 e o gerador de força em ASSEMBLY HALL #1



Em ASSEMBLY HALL #1, você precisa consertar a parede.

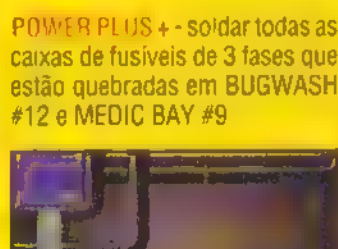
MISSION - salve quatro prisioneiros na FURNACE AREA #7



Em FURNACE AREA #7, você precisa salvar os prisioneiros.

ON A SHORT FUSE - conserte todas as caixas de fusíveis de três fases em MEDICAL BAY #3

CROSSED WIRES - conserte uma caixa de junção e duas caixas de fusíveis de 3 fases na WASTE AREA #2



Em WASTE AREA #2, você precisa consertar as caixas de fusíveis.

POWER PLUS - soldar todas as caixas de fusíveis de 3 fases que estão quebradas em BUGWASH #12 e MEDIC BAY #9



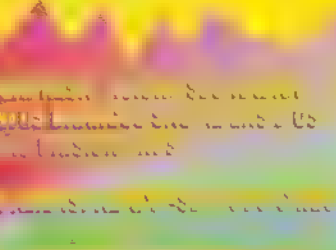
Em BUGWASH #12, você precisa consertar as caixas de fusíveis.

CLOSED DOORS - sua missão é soldar a porta da WEAPONS ROOM #11



Em WEAPONS ROOM #11, você precisa soldar a porta.

TOTAL CONTROL - sele as duas portas de entrada para MEDIC BAY #8. Mas solde pelo lado de fora. OK?



Em MEDIC BAY #8, você precisa soldar as portas.

PASSWORDS ESPERTAS

ESTÁGIO 2

ESTÁGIO 3

ESTÁGIO 4

ESTÁGIO 5

ESTÁGIO 6

ITENS

Pegue os itens e não esqueça de pegar o que você não está precisando no momento, pois você pode se arrepender depois. Não seja estomacado.



Ponte de metal, badura vale 99 balas



Carga de lâmpadas vale 10 bombas



Relôj vermelho dá carga total de chama vermelha, a mais fraca



Relôj verde recarrega todo o fogo verde, que tem poder intermediário



Relôj azul dá carga total de chama azul, a mais poderosa



Caixa de socorro recarrega 20% de sua energia





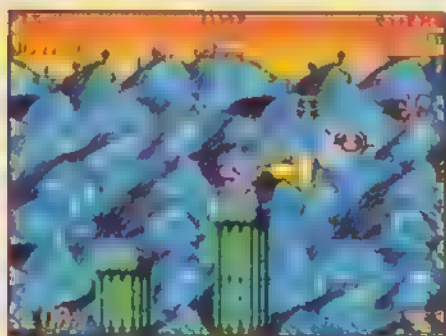
TURRICAN

A saga Turrican já tinha pintado de fracasso em versão para Mega Drive. Amigo, mas fique sabendo que Turrican, do Super NES, é uma saga que presta pra alguma coisa.

Quando se joga Turrican, pode dar até dor de cabeça. É ação, Super Turrican é um jogo variado pra dar o verdadeiro desafio e não se pode jogar sem saber o que se está fazendo. Super NES, o melhor lugar para jogar Turrican.

Cenários pirados

Você comanda um robô bastante ágil e o lance é mandar bala pra todos os lados e papar a maior quantidade de itens que conseguir. E a caminhada é longa e malucosa, passando por lugares totalmente diferentes da nossa realidade terrestre. Jogue e confira. Mas saque antes algumas dicas cruciais.



O negócio é ficar atirando para o alto, onde caem estas plataformas repetidas de itens escondidos.



Na primeira fase, corte um caminho animal e vá nesta cachoeira a direita e encontre uma passagem secreta.

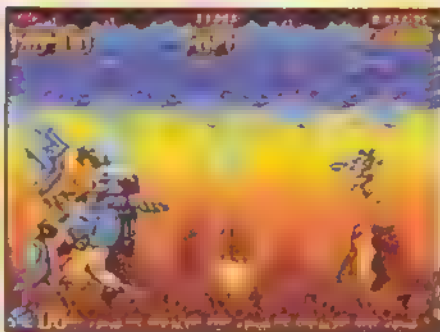
COMANDOS

B - pulo R - bomba
X - lança raio paralisante Y - tiro
↓ - transformar-se em shurikin
↓ + Y - transformar-se em shurikin e soltar bombas terrestres

FIQUE LIGADO: ESTE GAME SÓ POSSUI 3 CONTINUES



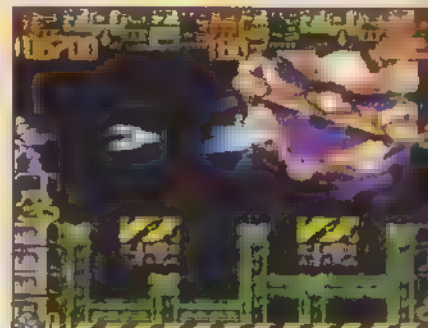
Quando pintar esta chuva de rochas, vá para o shurikin e tire a espada de no mais terrestres para ter a acabar a tempestade.



Pra derrotar este chetao, atire na cabeça dele e desmonte a cabeça verde que sai na cabeça do monstro.



Não fique esmagado, suba rapidamente estas paredes e não de tanta im- portância para a coleta de itens.



Detone os canhões a laser que estão nos e mande para nesta cabeça gigante na

ITEMS	
Vale 100 pontos	Tiro a laser, o melhor
Aumenta sua energia	Tiro que se espalha como metralhadora
Escudo de proteção temporário	Tiro bolinha com mais frequência
Vale uma bomba	Vale uma vida

É muito comum ter vidas extras escondidas atrás de colunas e paredes com acesso fácil. Vasculhe! Embora o marcador de energia do robô, existe outro medidor, que indica o tempo de duração da magia de transformação em shurikin.

VEGAS STAKES

VEGAS STAKES / Nintendo			
Cassino	8 Mega	1 a 4 jogadores	
			
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Clássico jogo de carteador. Ga-
nhar as seqüências mais
Se você não conhece as
aperte R para tentar apren-
der o direitinho.



sele cartas. E o menos
de todos. Legalzinho

Seu objetivo é fazer 21, com a soma das cartas. Valete, Dama e Rei valem 10. Se ninguém fizer 21, ganha quem tiver o valor mais alto, sem estourar 21.



O ás é um verdadeiro coringa. Pode valer um ou onze, como for melhor.

São as máquinas caça-níqueis. Gire a manivela e torça para sair uma combinação valiosa. Aperte os botões R ou L para ver as melhores combinações.



Quanto mais fichas apostar, mais grana poderá ganhar. E só tenta

É o mais complexo. As apostas giram em torno das combinações que podem sair dos dados. Se você curte detalhes, Craps é o jogo dos seus sonhos.



Lance os dados, torça para dar o seu número e aguarde o resultado



**FAÇA
QUALQUER
COMPRA E
GANHE UM
SUPER CUPOM
PARA
CONCORRER A
UM SUPER
NES
COMPLETO.**

NINTENDO	US\$
AIRTON SENNA	30.00
BATTLE TOB	15.00
FEET OF THE	30.00
FLYING CAT	8.00
FLYING STONES	15.00
MEGA MAMET	7.00
FRIN I	18.00
ROBOX	17.00
SEI GERMAN	19.00
STREET FIGHT	19.00
STREET FIGHT IV	21.00
TALIS	20.00
TAKETARUGA NINJA III	19.00
TINNY TANK	22.00
THE APOCALYPSE MERMAID	19.00
WAKY RACES	21.00
SUPER NES	US\$
ALIEN X PREDATOR	31.00
BATMAN II O RETORNO	32.00
FAMILIA ADAM	35.00
FATAL FURY	27.00
FINAL FIGHT GUY	26.00
GRAND PHEA	40.00
NICKEL MA	31.00
POWER ATHLETE	21.00
THE KING OF PERSIA	29.00
SAMURAI	39.00

**COMPRA UMA
SUPER
CAMISETA DO
SEU JOGO
PREFERIDO E
GANHE UM
SUPER ADESIVO,
OU UMA SUPER
CAPA PARA O
SEU GAME.**

[illegible]

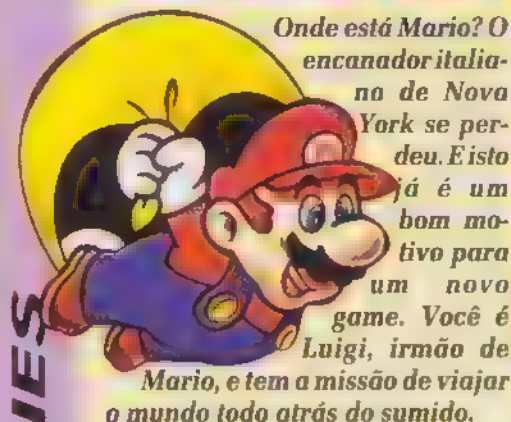
SEMPRE QUALQUER APARELHO E GANHE UMA SUPER CAMISETA À SUA ESCOLHA.

LIGUE E COMPROVE!!

HORÁRIO DE ATENDIMENTO
DAS 9 às 21hs
DE 2ª à 6ª FEIRA
AOS SÁBADOS DAS 9 às 16hs

$\tau = 0.74 \text{ JS}$

MARIO IS MISSING!



Onde está Mario? O encanador italiano de Nova York se perdeu. E isto já é um bom motivo para um novo game. Você é Luigi, irmão de Mario, e tem a missão de viajar o mundo todo atrás do sumido.

O game começa no castelo. Você verá cinco portas e deve escolher uma delas. Após completar as cinco etapas, um chefe aparecerá. São três castelos no total. Ou seja: quinze portas e três chefes. Só depois deste trampo todo você terá o prazer de reencontrar Mario. Que carinha difícil!

Turista accidental

Mario is Missing tem cara de aventura, mas é um game educativo. Cada porta do jogo corresponde a uma cidade do mundo: você vai da Austrália à Europa, passando pela Ásia, Estados Unidos e Brasil. E precisa responder perguntas gerais sobre os lugares. Como ninguém nasce sabendo, peça ajuda à galera de cada cidade.

Mas só conversar com a moçada não resolve. Você tem de bater um papo com as meninas dos balcões de informações, identificados com a letra "I". Quando já estiver afiado nas respostas, entre no balcão de informações e tire uma foto. Depois de três fotos você completa a porta, ou seja, a fase. Ah, mas só dá para sair da porta montado em cima de seu fiel dino, Yoshi. Complicado? Dê uma olhada nas fotos para sacar melhor o lance.

COMANDOS

Y- corre	SELECT- mostra mapa
B- pula	R- detalhe do mapa
A- fala com a galera	START- acessa tela



Tudo começa no castelo. Escolha uma das cinco portas e entre



Faça perguntas aos pedestres para saber onde está



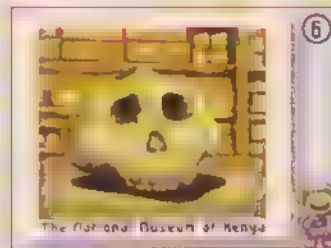
Uma vez de posse dos três artefatos vá aos balcões de informações. Responda as perguntas com exatidão e



Tá vendo este monstrinho aliado? Ele morre de medo de você. So da para acabar a fase simpático dino



Localize no mapa os balcões de informação e as tartarugas



Entre para tirar uma foto como esta



Siga as tartarugas. Pule neelas e no objeto que saltam para pegar um artefato. Consiga três artefatos ou objetos para fechar a fase



Depois de três fotos busque Yoshi (no Gobiator) e ache o cano azul que indica a saída da fase



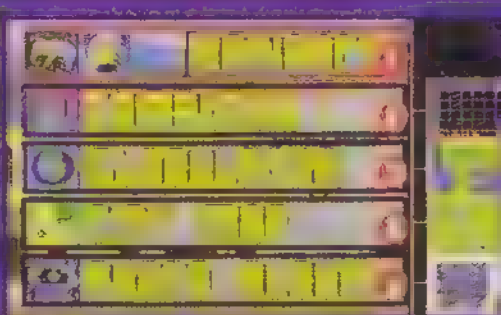
Ufa! Bônus para o vencedor. O game não tem pontuação. Não morre e o tempo também acaba

MARIO IS MISSING É UM GAME MUITO LEGAL. SÓ QUE NÃO VARIÁVEL. É PARA JOGAR UMA VEZ E DESENCANAR, FALCÃO?

PASSWORDS

O game é longo, mas dá a opção password para você jogar um pouco de cada vez. E também dá para salvar o jogo. As passwords variam de acordo com o tempo que você leva para completar cada fase. Anote alguns códigos e divirta-se:

BCV3NDC	27445FH
MCPM3WC	7°C2LVH
B*MPLPV	



Aperte Start para acessar esta tela

- 1 - Mostra os objetos que você já coletou na fase
- 2 - Fornece um quadro para você poder acessar informações e responder às perguntas
- 3 - É o canal para você poder falar com as meninas antes de sair da fase
- 4 - O mapa de onde você está, com tudo em movimento: pedestres, tartarugas e tudo o mais
- 5 - É o seu estado de jogo, com fotos dos lugares que você visitou e das respostas certas que você deu

KAWASAKI CARIBBEAN CHALLENGE



...a e o poder das motos e dos jet-skis japoneses da Kawasaki aceleram fundo no...
A Gametek acaba de lançar *Kawasaki Caribbean Challenge*, um game que...
...corrida de motos e competição entre jet-skis, com um clima de turismo tropical.
...a fica por conta da música meio reggae e das paisagens. Mas não se iluda: apesar
...e relax do jogo, *Kawasaki* não é brincadeira. Parece uma mistura do velho *Micro*
...nes com *Suzuka 8 Hours*. O game garante momentos de boa diversão.

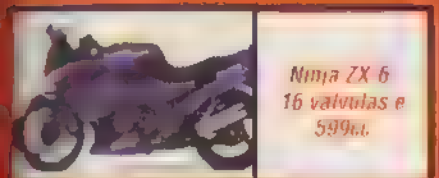
...ar uma grana

...sozinho nas ilhas do Caribe. Mas
...arar uns "rachas" em terra e água
...r uma grana e poder continuar a
...disputas são acirradas e o realis-
...menos nas motos, é bem legal. Os
...o fraquinhos para um console 16
...o som compensa. O game é um
...perior à média e, se você gosta do
...e conferir.

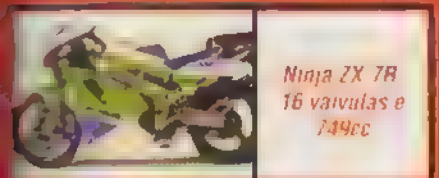


Os obstáculos na pista são fogo. Se você raspar na areia, no óleo ou na água, um abraço: derrapa mesmo

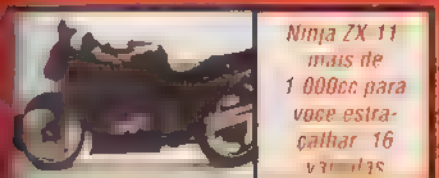
ESCOLHA SUA MOTO



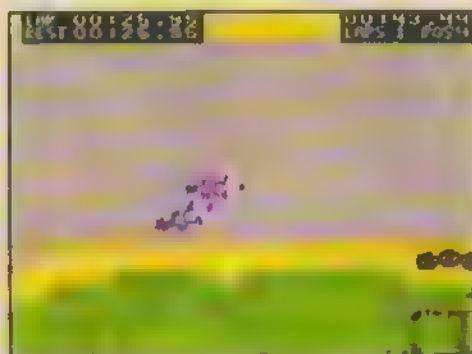
Ninja ZX 6
16 válvulas e
599cc.



Ninja ZX 7R
16 válvulas e
749cc



Ninja ZX 11
mais de
1 000cc para
voce estrag-
galhar 16
válvulas



Dê uma de esperto e ponha a galera pra fora da pista. Desteal? Muito legal



NIGEL MANSELL F1 CHALLENGE

Password - com esta senha você ficará com 160 pontos e poderá ver o final do game:
H1VHX.ZK45TCPGCQB.
Dica do leitor Robson L. Cardoso, Venda Nova do Imigrante - RS

COMBATRIBES

Passwords - cada uma das senhas abaixo dá direito a escolher personagens diferentes. Experimente:
0197 - 1180 - 5093 - 4949 - 9207

MUSYA

Seleção de fases - que tal começar o jogo no lugar em que quiser? Então use estas passwords e divirta-se:
Catacumbas - MWTV
Palácio de Hate - KVSU
Caverna da Escuridão - KVMW
Catacumbas de Akuma - RQNJ
Palácio Amaldiçoado - VKX4
Hannya Shogun - NZ1N
Prisão - Z66F

STARFOX

Turbine sua arma - neste jogo cheio de truques, descobrimos uma manha pra você ganhar o poder Twin Blaster para seu laser. Selecione o nível 1 de dificuldade. Na fase 2, Asteroid Belt, procure um grupo com três asteróides laranja formando um triângulo. Passe bem no meio deles e, imediatamente, seu laser será promovido a Twin Blaster.

ADDAMS FAMILY

100 vidas - este é o truque para você conseguir o máximo possível de vidas extras no jogo. Basta usar a senha 11111 e iniciar o game. Você verá que o marcador de vidas está em 00, mas assim que perder uma delas ele marcará 99.

ROAD RUNNER'S DEATH VALLEY RALLY

Códigos para Game Genie - se você tem este acessório para Super NES, seu tormento acabou. Use o código C2AC - 346F para ficar imune à maioria dos ataques. Use DDB2-4D64 para vidas infinitas. E DDC6- 3D67 para velocidade turbo permanente (sem precisar comer sementes).

VOCÊ PODE OPTAR ENTRE PROVAS SIMPLES OU "TAKE THE CHALLENGE", UM CAMPEONATO ESPERTO. TODOS OS MOTORES ACELERAM, MAS CUIDADO: OS COMANDOS DO DIRECIONAL FUNCIONAM AO CONTRÁRIO. PARA A ESQUERDA VAI PARA DIREITA. SACOU?

...o espinho mais rápido do mundo...
...a tela de sua TV em um...
...Drive. Vem aí Sonic...
...transformar...

brantes, onde Sonic viaja a mil por hora na forma de bolinha de pinball? Pois a idéia foi tão boa que a Sega resolveu criar um jogo inteiro com este pique. Nos Estados Unidos, o lançamento do Sonic Spinball está programado para novembro. Por enquanto, você já pode ir babando nas primeiras imagens liberadas pela Sega.



MEGA

Fortaleza cibernética

Uma vez, Dr. Robotnik conseguiu um plano notavelmente genial para conquistar o planeta. La Veg O' Oatress, uma ilha de robos instalada na namorada do vilão. Para protegê-la, sua fortaleza cibernética Robotnik bombardeia o Defense System, um sistema de proteção cheio de surpresas e armadilhas que derrota muitos inimigos presos. Sonic vai ter que enfrentar esta barreira desarmando todos os esquemas do vilão até chegar à fortaleza.

Pelo pouco que vimos do novo jogo já deu pra sacar que seus gráficos serão muito legais. A velocidade é alucinante. E há um outro detalhe que torna o jogo ainda mais legal: ele poderá ser jogado por até quatro participantes. Vai dar pra fazer verdadeiros campeonatos com a galera. Tomara que novembro chegue logo!



100%

GAME SCORE

100%



LINHA TEC TOY

PREÇOS VÁLIDOS PARA O MÊS DE JULHO

SYSTEM	Ca\$	CART 4 MEGA ESP.	4.030	CARTUCHOS MEGA DRIVE	Ca\$	ACESSÓRIOS MEGA DRIVE	Ca\$
APAR. MASTER III COMP	10.320						
1.568				SÉRIE A	2.450		
1.860				SÉRIE B	3.200		
2.240				SÉRIE C	3.470	ADAP. P/ MASTER	4.511
2.464				SÉRIE D	4.322	JOYSTICK MEGA	1.240
2.718				SÉRIE E	4.690	JOYSTICK CHIMERA	1.856
3.081				SÉRIE F	5.780	JOYSTICK PYTHON	2.475
3.200							

ALICERCE
10 X 10 CM
US\$ 7,20

ALICERCE 10 X 10 CM
US\$ 0,85

RELÓGIO DE PULSO
US\$ 12,00

ALICERCE 10 X 10 CM
US\$ 7,20

ALICERCE 10 X 10 CM
US\$ 7,20

ALICERCE 10 X 10 CM
US\$ 7,20

ALICERCE 10 X 10 CM
US\$ 7,20

NAS COMPRAS DE :

- ★ QUALQUER PEÇA, GANHE UM ADESIVO
- ★ QUALQUER APARELHO, GANHE UM BONÊ

NAS COMPRAS ACIMA DE :

- ★ US\$ 600,00, GANHE UMA COLEÇÃO COMPLETA
- ★ 4 CARTUCHOS, GANHE UM POSTER STREET FIGHTER II

ALICERCE 10 X 10 CM
US\$ 7,20

ALICERCE 10 X 10 CM
US\$ 7,20

US\$	SUPER NES	US\$	GOLDEN FIGHTER II (ALT)	25	ST FIGHTER II (ALT)	26
21	ACROBAT MISSION (ALT)	20	GRADIUS III	42	ST FIGHTER II 1/2 (ALT)	27
21	ALIEN III (ALT)	31	HIT THE ICE (ALT)	25	ST FIGHTER III (CHAMP)	72
20	ALIEN X PREDADOR (ALT)	24	HOOK	21	STRIKE EAGLE	23
19	AXELAY (ALT)	26	JIMMY CONNORS	21	S. SOCCER CHAMPION (ALT)	22
20	BASE BALL II (ALT)	25	JOE E MAC II (ALT)	21	TART. NINJA IV (ALT)	21
19	BATTLETOADS (ALT)	30	JOE E MAC (ALT)	21	TAZMANIA (ALT)	25
18	BATMAN II (RETORNO) (ALT)	25	JQE MADDEN FOOTBALL	33	TECNO NBA BASK (ALT)	32
19	BATTLE TANK (ALT)	22	KUN FU	26	THE BLUE BROTHERS (ALT)	20
19	BEST OF THE BEST (ALT)	31	LAS VEGAS (ALT)	31	THE COMBATIBLES (ALT)	44
19	BUGSY (ALT)	46	M. MOUSE-MAGIC QUEST (ALT)	21	THE LEGEND OF ZELDA	35
18	CHESTER CHETTER (ALT)	21	NBA ALL STAR (ALT)	32	TINY TOON (ALT)	21
21	CONTRA II (ALT)	25	NIGUEL MANSEL (ALT)	32	TOM E JERRY (ALT)	18
17	D. DRAGON (ALT)	21	PARODIUS (ALT)	26	TOP GEAR (ALT)	23
18	DEAD DANCE (ALT)	33	POWER ATLETE (ALT)	18	ULTRA SEVEM (ALT)	30
19	DESERT STRIKE (ALT)	20	PRINCE OF PERSA (ALT)	30	UNIVERSAL SOLDIER (ALT)	35
18	DRAGON BALLZ (ALT)	33	RAMA MEIA II (ALT)	33	VOLEY II (ALT)	28
20	F1 SUP. D. SUZUKI (ALT)	21	RAMA MEIA (ALT)	16		
22	F-ZERO (ALT)	25	RIVAL TURF II (ALT)	26		
25	FAMILIA ADAMS II (ALT)	32	R. RUNES (PAPA LEG. ALT)	21		
19	FATAL FURY (ALT)	25	RUGBY (ALT)	21		
18	FINAL FIGHT (ALT)	21	S. MARIO KART (ALT)	30		
18	FINAL FIGHT II (ALT)	36	SKY MISSION (ALT)	21		
18	GOAL SOCCER (ALT)	25	SOCCER CHAMPION (ALT)	22		
	GOLDEN FIGHTER (ALT)	21	STAR FOX	39		
			STAR WARS (ALT)	18		

CITE NOSSA TABELA POR FAX OU CORREIO COM MAIS DE 500 TÍTULOS DE CARTUCHOS DE MEGA DRIVE A PARTIR DE US\$ 14

HORÁRIO DE ATENDIMENTO: 2ª A 6ª DAS 9 AS 20H SÁBADO 9 AS 15Hs.

GAME SCORE - R. BACEÚNA, 144 S.P. CEP:03127-060 - FONE/FAX: TRONCO CHAVE: 272.2366

CEARÁ - FONE: (085) 224.7143 FAX: (085) 224.5257



Quando todo mundo já estava esquecendo a Guerra do Golfo, a Electronic Arts resolveu reavivar a memória com *Jungle Strike*, uma continuação de *Desert Strike*. Madman, o vilão do primeiro game, morreu. Mas seu filho de mesmo nome quer vingança.

Tanto quer que resolveu se unir a um poderoso cartel colombiano de tráfico de drogas. Juntos, Madman Jr. e Escobar traçam planos mirabolantes para destruir o mundo e, em especial, os Estados Unidos. Imagine só: eles bolaram um jeito de invadir a Casa Branca e mandar tudo pelos ares. A sua missão é...adivinha... deter Madman e Escobar.



Clássico melhorado

Suas ferramentas nesta difícil empreitada são bem melhores que na primeira versão. Você anda não apenas de helicóptero, mas também de carro-anfíbio, jato e moto. E pode escolher entre cinco co-pilotos. O melhor deles é J.W. Fennel. Ou simplesmente "Wild Bill", seu nome de guerra.

As missões de *Jungle Strike* são enormes e cheias de detalhes. Só pra você ter uma idéia, na primeira delas você deve proteger monumentos, ir atrás dos terroristas, aniquilar carros-bomba, resgatar um agente secreto, escoltar a limusine presidencial até a Casa Branca e capturar um agente de Madman infiltrado em plena Washington. Ufa! Deu pra cansar? E isto é apenas a primeira missão.

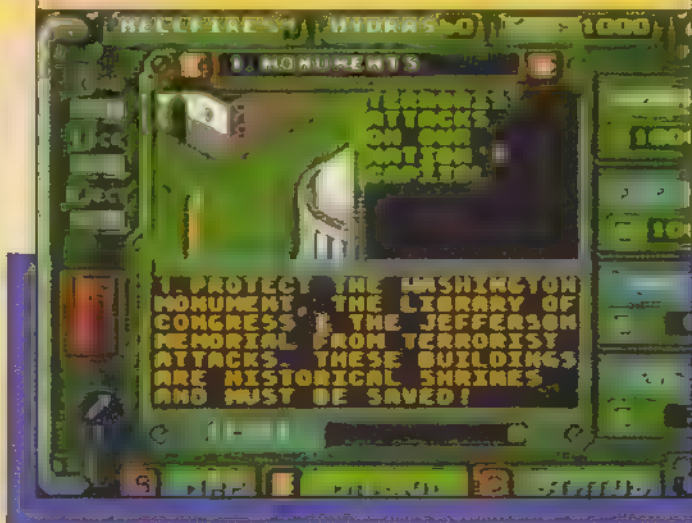
Volta ao mundo

Jungle Strike tem nove missões. Uma mais legal que a outra. E todas bem malucas. A ação não rola só no Golfo Pérsico como em *Desert Strike*. Você vai lutar nos Alpes europeus e nos States, entra em florestas tropicais, cai no gelo e passa por lugares muito loucos. Uma piração.

Tanta sofisticação só foi possível graças aos 16 Mega do cartucho. Eles garantem ótimos gráficos, músicas e efeitos sonoros de primeira. *Jungle Strike* é o melhor simulador de guerra em cartucho para um videogame de 16 bits. Se você é fã do gênero, nem alugue. Compre direto. É satisfação garantida!

SACANDO O MAPA

Para se dar bem em qualquer simulador de guerra, o lance é sacar os mapas. E *Jungle Strike* não é diferente: entenda os mapas e detone nas nove missões.



ESCOLHA SEU CO-PILOTO

Você pode escolher um entre cinco co-pilotos. Confira as qualidades de cada um. Só um toque: um bom co-piloto deve saber atrair e fazer resgates arriscados.



Scott Antonio "Ego": sempre pronto para agir. Ego vive para ser co-piloto. Razoável com tiros e resgate.



Mike Sierra "Mr. 3-D": resgate é o seu forte. Ele consegue salvar qualquer um. Mas sua mira é fraca.



Grant Foster "Faceman": fanático por arcades. Faceman atrai como poucos. Mas não sabe resgatar.



Rosalind D "Annihilator": bela e formosa, esta mulher é um ótimo co-piloto. Boa na mira e nos resgates.



J.W. Fennel "Wild Bill": o melhor de todos. Wild Bill conhece tudo. Grande atrator e expert nos resgates mais complicados.

ITENS IMPORTANTES



Missão 1 WASHINGTON D.C.

Os agentes de Madman estão armando o assassinato de ninguém menos que o presidente dos Estados Unidos. Você precisa fazer um monte de coisas para salvar o País desta ameaça.



Depois de proteger os monumentos, destrua o QG dos terroristas e resgate três reféns.



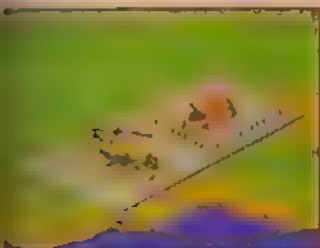
Depois é só pousar na Casa Branca. Fim da primeira missão.

Use o Direcional para deslocar uma área específica do mapa. Aperte B para salvar a melhor a sua missão e C para verificar o status momentâneo.

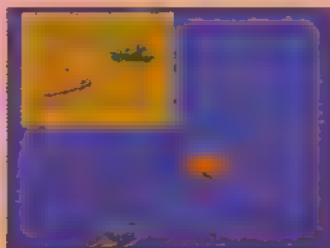


Missão 2 NAVY SEALs

... e resgatar dois carinhos em uma ilha para receber informações valiosas. Esta fase é a mais difícil. A parte mais chata é guiar o carro-anfíbio no comecinho.



... como helicóptero, pause e ... o carro-anfíbio. Faça tudo ...



Pegue todos os plutônios com o seu carro-anfíbio. Alguns estão nas lanchas pretas e outros ficam nos caminhões, perto da costa



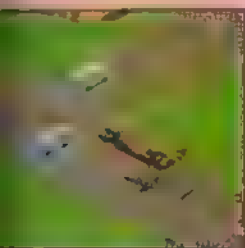
Quer uma manha para detonar os três submarinos numa boa? Fique no canto inferior da tela para seus mísseis não o atingirem e detone os mísseis médios e rajadas de metralhadora



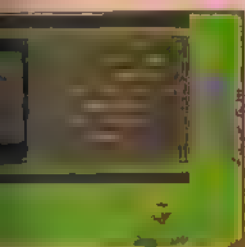
Resgate o piloto do avião modelo F-15 que caiu na região. Ele tem umas coisas pra lhe contar



... Akbar está nesta casa ... traficantes. Destrua a ... chegar a Akbar



... usine presidencial ... Branca. Tome cuidado ... no caminho



... arco-atirador para co ... mirabolantes de

Missão 3 TRAINING GROUND

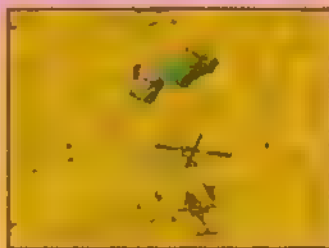
Você se encontra no campo de treinamento do inimigo. Lá, precisa destruir torres e resgatar um fera em comunicações. Detone os radares e cuide do reator nuclear. Bico, não!?! Veras!



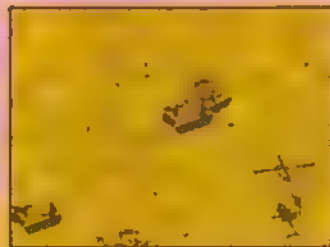
Vá até o QG de treinamento dos seus inimigos e detone pra valer



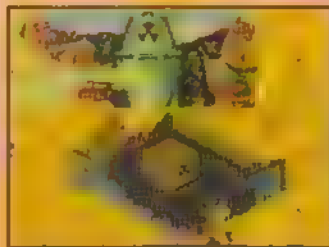
Comece destruindo os espões



Acabe com os radares



Cuidado com estes tanques enormes. Dá Danger Zone a todo momento. Saia em dois tempos



Kryptonita? Não. Destrua a caixa e retorne à base. Fim da segunda missão

Missão 4 NIGHT STRIKE

Esta etapa rola no escuro, em plena floresta tropical cerrada. Mata virgem mesmo! Não ligue para os ecochatos e fuja bastante nos clarões provocados por combates anteriores. Use o mapa para não ficar perdido, OK?

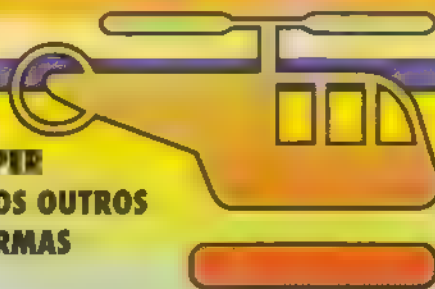


Logo no começo da fase, descole esta arma especial. Ela aumenta o poder de suas armas. A metralhadora fica superpoderosa



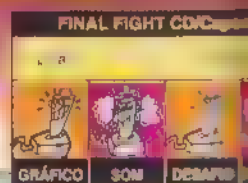
Perigo à vista! Você deve resgatar a moçada nas picadas excusas desta Floresta Inóspita. Cuidado com os inimigos escondidos

ESTAS SÃO AS
ARMAS DO CHOPPER
(HELICÓPTERO). OS OUTROS
VEÍCULOS TÊM ARMAS
DIFERENTES!



NAS PRÓXIMAS EDIÇÕES,
MAIS DICAS PARA ESTE
SIMULADOR ANIMAL. FIQUE ESPERTO, FALOU?

Final Fight é um clássico! Muita gente ainda cabula aula ou gasta toda a hora do almoço com este game em casas de fliperama. Também pudera: é porrada o tempo todo! Lindo! E, no Sega CD, Final Fight ficou da hora, pois é fiel ao Arcade. Ou melhor, é quase idêntico, pois só falta o sangue espirrando. A história é a seguinte: Jessica, a filha de Haggar, um empresário lutador cinquentão, foi raptada por uma terrível gangue de malfetores. Haggar, muito mordido, abandona o terno e a gravata e chama dois jovens para ajudá-lo no resgate da filhinha: Cody e Guy. Cody é o namorado de Jessica e Guy é um amigo (que aliás não aparece na versão do SNES). Você deve escolher um dos três brigões para dar o maior rolê pela cidade, derrubando todos os bandidos. Outra vantagem do Final Fight de Sega CD: duas pessoas podem jogar ao mesmo tempo. Quer mais uma? A Tela de Apresentação é disparadamente superior às anteriores, pois conta tudo sobre a vida dos personagens, traz seus dados pessoais e mostra o início da história. O som ficou animalesco, com temas musicais e vozes digitalizadas do balacubaco. Enfim, use e abuse de Final Fight CD.



OS HERÓIS

FIQUE LIGADO NAS CARACTERÍSTICAS E GOLPES DE CADA UM. OS COMANDOS SÃO IGUAIS PARA OS TRÊS E SÓ ALGUNS GOLPES SAEM DIFERENTES

HAGGAR

O pai de Jessica. É o mais forte, mas o mais lento também. Tem um golpe só seu: o pilão



Cabeçada - pegue o inimigo + A



Voadora de peito - B + ↓ + A



Pilão - pegue o inimigo, B + A

CODY

É o namorado de Jessica. Ganha aos outros em rapidez e agilidade



Voadora - B + → + A



Giratoria - C



Pegar objetos - ↓ + A

GUY

Personagem exclusivo desta versão. É o lutador mais fraco do game



Soco - A



Jogar ao chão - pegue o inimigo, ← + A



Chute alto - B + A

8 FASES DE PANCADARIA

São seis fases tradicionais, com Honé e Choto, e duas de bônus. O lance é derrotar todos os bandidos, não se esquecendo de papar os Honé que geralmente estão escondidos.

FASE 1 - PERIFERIA



Choto - É este grandalhão, conhecido como **Blunder**. Para debulhá-lo, dê duas joelhadas e jogue-o para longe várias vezes. Mas não se esqueça dos capangas.

FASE 1 - ÁREA INDUSTRIAL



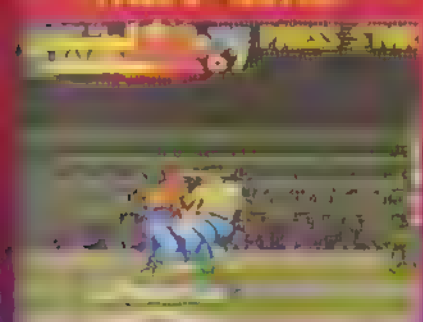
Choto - Este tal **Rolento** é barra-pesada! Cuidado com as granadas que ele atira e com as suas piruetas.

FASE DE BÔNUS



Desça e braga nos obstáculos gastando o menor tempo possível. É boiada!

FASE 2 - NETO



Choto - Acabe com **Katana**, este samurai que usa duas espadas. O segredo é a manobra: duas joelhadas e jogue-o ao chão até não poder as botas.

FASE 1 - PARTE OESTE



Choto - Este tal **Policial** é muito chato! Ele te dá um soco e te pega. Cuidado com as granadas que ele atira e com as suas piruetas.

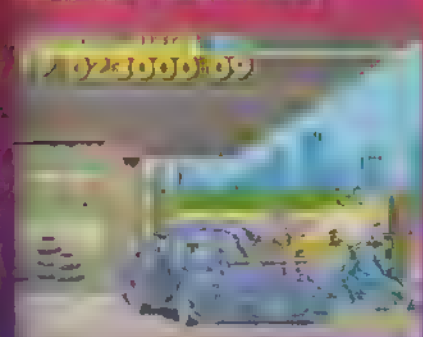
FASE 2 - ÁREA DA RAIA



Choto - **Abigail** é nervoso! Ele fica vermelho e dá um berro. Vá de golpe especial!

FASE DE BÔNUS

IGUALIZANDO A FASE DE BÔNUS DE STREET FIGHTER 2, SEJA VÂNDALO E DETONE A CARANGA NO MENOR TEMPO POSSÍVEL.



Para fazer mais picadinho do automóvel, jogue-o no chão da tela.



Choto - Olha só que policial interno, gente! Encurrale-o num canto e dê um cacete nele. Pegue a pedra de moer que cai de boca do cambê, pois ele aumenta sua energia.

FASE 4 - PARTE LESTE



Choto - Este tal **Policial** é muito chato! Ele te dá um soco e te pega. Cuidado com as granadas que ele atira e com as suas piruetas.



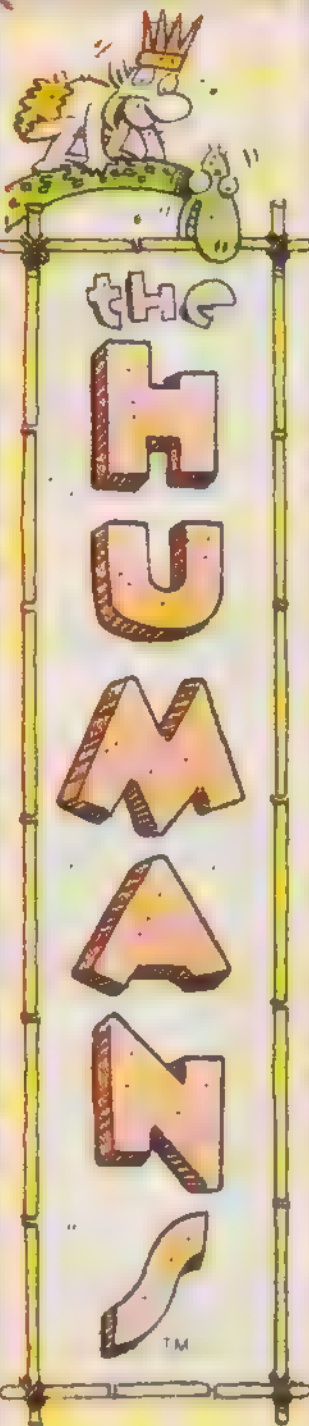
Choto - Enfim, você encontrou **Belger**, o mestre. Detone a cadeira de rodas e o vilão depois. Mas cuidado com suas flechadas!

COMANDOS GERAIS

A - golpe B - pula
C - golpe especial

OS GOLPES ESPECIAIS GASTAM ENERGIA. NÃO ABUSE, OK?

MEGA



PASSWORDS

São 80 fases e nada de bateria. O que fazer? Anote as passwords que você ganha após completar cada fase. Confira as dez primeiras:

Fase 2	YHQBSBGTSFX
Fase 3	DGTVQBWXBNC
Fase 4	PBGPGHQZMZGT
Fase 5	TMHCPYPCDQHQ
Fase 6	DTMFCPWJWFPW
Fase 7	FKNMZXDGJKBW
Fase 8	XSJKNQLMFHWZ
Fase 9	DVDQTNKTMHSF
Fase 10	VYJMDMPVXHHD

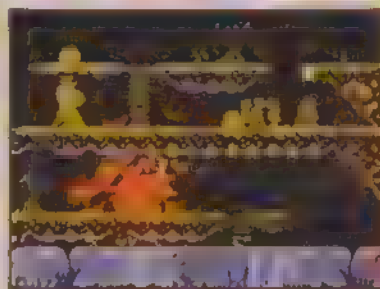
O Homem esta se evoluindo. No início todos eram nômades vagando sem rumo por não ter um lugar fixo para morar. Depois vieram as técnicas agrícolas, o aperfeiçoamento do fogo e a invenção da roda. E este bicho abia todo que rola em Humans, o mais novo Lemmings-cover.

Vá com calma! Apesar de o estilo de jogo ser inspirado em Lemmings, nem pense em recrutar Humans. Humans tem charme de sobra. A cada três ou quatro fases resolvê-las, sabendo de algum detalhe sobre a civilização humana: invenções, descobertas e conquistas lembra o game Civilization. Mas se no game para PC você precisa arquitetar as transformações, aqui o objetivo é resolver quebra-cabeças para garantir a evolução da espécie. Legal, né?

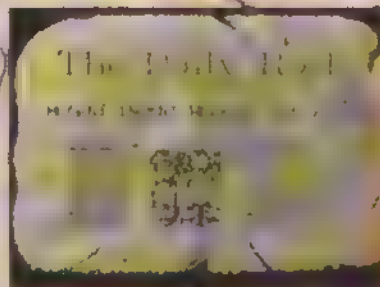
Objetivo mutante

Uma das coisas mais bacanas do game é que o seu objetivo varia bastante. As vezes você precisa derrotar um colega humano, em outras deve enfrentar dinossauros famintos. É o maior baratao.

Quem estiver a fim de se dar bem neste jogo deve fazer uma coisa só: entender as funções. Humans é um game não muito complexo, mas a média dos jogadores não tem humorado, inteligente e bonito.



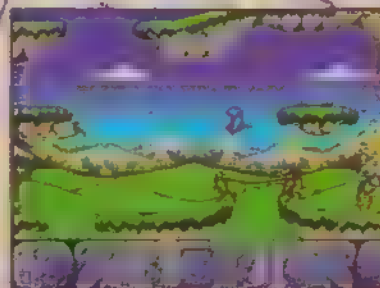
Você controla um monte de humanos. Escolha aquele que deseja com o botão A e vá de lá. Se...



As conquistas da humanidade aparecem na manchete do "Jornal". Um verdadeiro...



Você só consegue saltar de uma plataforma para a outra com a ajuda de uma...



Nem tente cair de muito alto. Será o fim de um cidadão do mundo.

HUMANS / Gametech			
Estratégia	8 Mega		
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	INOVADOR

SACANDO AS FUNÇÕES

Lança flecha	Pula (com flecha)	Barra os dinossauros	Deixa carlinhos

FASE 7



Comece ganhando flechas. Dê uma mãozinha para o carlinho. (Se ele não estiver lá, ele vai aparecer.)

Para a passagem) Pegue outro humano, com a flecha, coloque a flecha. M...

FASE 9



Talvez tenha que pra sa... jetivo e far o di... sauro com cara de... naca... ra nisto...

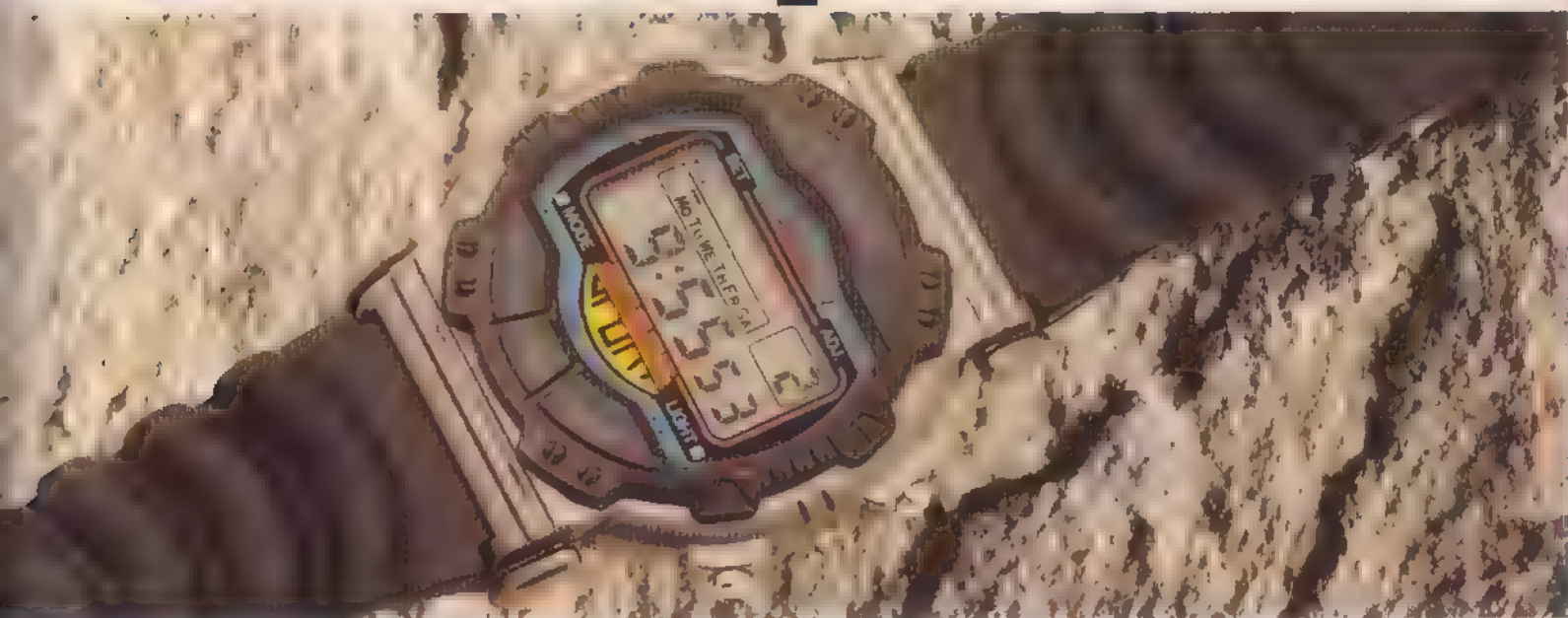
com três flechadas. Para descolar a flecha de... de kamikaze e sacrifique um carlinho (como se fizesse escada). Corra rapidinho para a esquerda e suba para descolar a valiosa flecha.



O GAME TEM TRÊS NÍVEIS DE DIFICULDADE: EASY, NORMAL E HARD. A ÚNICA DIFERENÇA ENTRE ELES É O NÚMERO DE FASES.



Tempos



modernos



a linha Lince. Relógios à prova de aventura que fazem o seu
 porte ainda mais espetacular, no mar, no céu e na terra .

em zona franca de Manaus CORREIO O AMAZONAS

LINCE
 L I N C E

SUMMER CHALLENGE

Lembra-se de Winter Challenge, o game de esportes que foi lançado primeiramente para PC e depois para o Mega Drive? Pois é, se você gostou daquele jogo, tente Summer Challenge, outro lançamento supimpa da softhouse Accolade.

Como na versão para PC, Summer Challenge tem oito esportes para o verão, todos olímpicos com exceção da canoagem. Pena que esta versão para o console da Sega perdeu muito em jogabilidade, efeitos sonoros e gráficos caprichados. Mas o game continua coletivo, pois comporta até dez jogadores simultâneos. Pegue Summer Challenge, bata um fio pra sua galera e chame todo mundo pra jogar. Mas só se seu pai e sua mãe não aloprarem, OK?

SUMMER CHALLENGE POSSUI TRÊS NÍVEIS DE DIFICULDADE: AMADOR, PROFISSIONAL E CLASSE MUNDIAL. ALÉM DISSO, VOCÊ PODE ESCOLHER O NOME, A FISIONOMIA E A NACIONALIDADE DE SEU ATLETA

PARA SOLUCIONAR POLÊMICAS ENTRE OS JOGADORES, ESTE GAME TEM REPLAY

AS CERIMÔNIAS DE ABERTURA E DE ENCERRAMENTO SÃO RIDÍCULAS!



ARCO E FLECHA

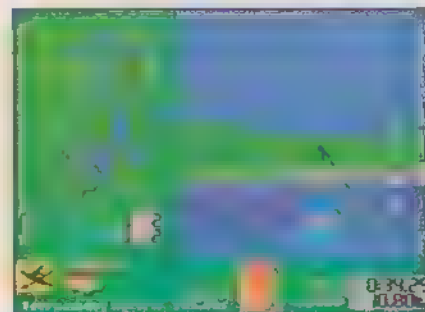
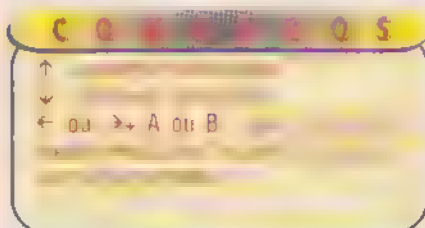
São quatro alvos. Para cada alvo, você pode atirar três flechas em trinta segundos. Tente acertar o centro para a pontuação máxima



Quando o cursor passar pelo centro do alvo, dispare a flecha

100 METROS

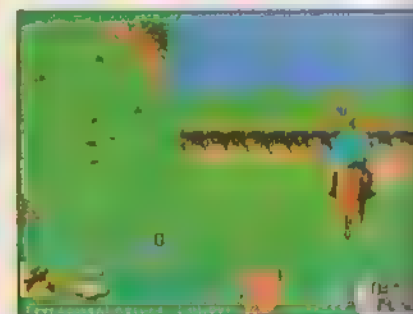
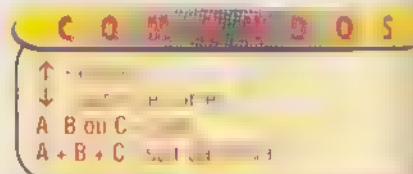
Você tem de encarar uma enorme corredeira no menor tempo possível. Se passar por fora das balizas, você perde pontos



Utilize o mapa que fica no lado esquerdo da tela para memorizar o trajeto e obstáculos

HIPIPING

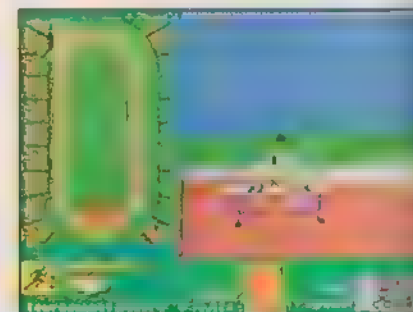
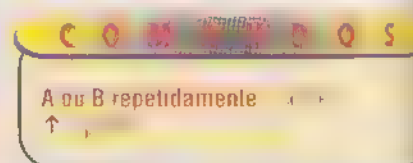
Você e seu cavalo têm de percorrer um trajeto cheio de obstáculos no menor tempo possível. A velocidade média ideal é de aproximadamente 100 km/h. Se derrubar sarrafos você perde alguns segundos. E seu cavalo salta as balizas de apoio dos sarrafos. Não chegue muito perto dos obstáculos para não levar um tombo. Se der uma queda, bye, bye prova



Quando houver um obstáculo após uma fechada, diminua a velocidade

400 METROS COM BARREIRAS

Corra bastante para completar o trajeto saltando os obstáculos. Vença quem der a volta mais rápida. Se escostar nas barreiras, perde pontos. Se derrubar, é eliminado



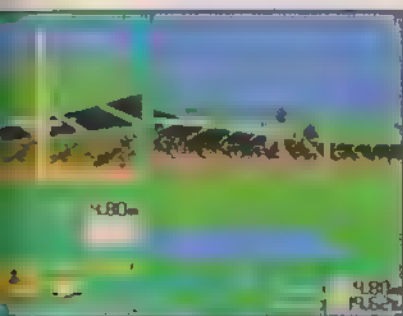
Antes de sair, espere o juiz dar o tiro largada, senão você será desclassificado

SALTO COM VARA

Em saltar a marca mais alta, o game vai aumentando as marcas. São três tentativas para cada salto. Se você desperdiçar todas as tentativas, a prova termina. Para fazer o seguinte: corra batendo os botões A e B. Ao chegar do obstáculo, abaixe a vara quando estiver bem no alto, ultrapassando o sarrafo, jogue para o outro lado e solte a vara.

COMANDOS

- A e B - correr
- B - soltar a vara
- B - soltar a vara



4.80m é a altura mínima e 6m20 é a altura máxima nesta modalidade.

ARREMESSO DE DARTO

É o tempo só para atirar o dardo o mais longe possível. Você só tem três tentativas. Faça o arremesso com um ângulo um pouco acima de 45 graus.

COMANDOS

- A - aumentar o ângulo de arremesso
- B - diminuir o tempo que o botão A cam pressionados ao soltar quando os botões soltar



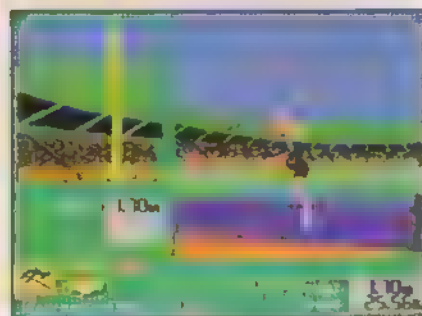
1.21 é o arremesso, não ultrapasse ou ultrapasse a linha.

SALTO EM ALTURA

Igualzinho à modalidade anterior, só que não tem vara. O esquema de pulo é simples. Comece correndo bastante em direção ao obstáculo e acione ↑ ou C duas vezes: na primeira pressionada, o atleta salta e atravessa a baliza até os joelhos; na segunda vez, as pernas do esportista passam pelo obstáculo. As marcas dessa prova variam entre 1m70 a 2m50.

COMANDOS

- A e B - correr
- C ou ↑ - ao primeiro toque, iniciar o salto; na segunda vez, finalizá-lo



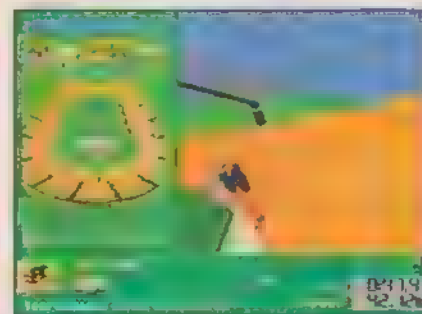
1.70m é a altura mínima e 2m50 é a altura máxima nesta modalidade.

CICLISMO

Esta prova lembra muito a de esqui de velocidade, de Winter Challenge. Num circuito oval com curvas inclinadas, você deve fazer o menor tempo em cinco voltas. Mantenha uma velocidade média perto dos 50 km/h.

COMANDOS

- A e B - acelerar
- ← ou → - virar



0:17.93 é o tempo, não ultrapasse ou ultrapasse a linha.

ECCO THE DOLPHIN

Invencibilidade - preste bem atenção no que é preciso fazer para conseguir esta boiada. Digite uma password de qualquer estágio (e que realmente funcione). Fazendo isso, vai aparecer uma tela com o nome da fase para onde você foi. Nesta tela, aperte e segure os botões A e Start juntos até que Ecco apareça no jogo. Então, solte os comandos e aperte Start para soltar a pausa. Ao iniciar o jogo, você perceberá que a energia de Ecco diminui toda vez que ele é atingido. Mas isso não faz a menor diferença, pois mesmo depois de perder toda energia o golfinho continuará saltitante e vivinho da silva!

STREETS OF RAGE 2

Dois personagens iguais - olha esta dica que legal! Na tela de apresentação, aperte e fique segurando os botões → + B no controle 1 e ← + A no controle 2, tudo junto. Sem soltar estes comandos, aperte também o C no controle 2. Solte tudo e escolha a opção 2 players. E... surpresa! Você perceberá que pode escolher dois personagens iguais pra detonar a gangue de bandidos.

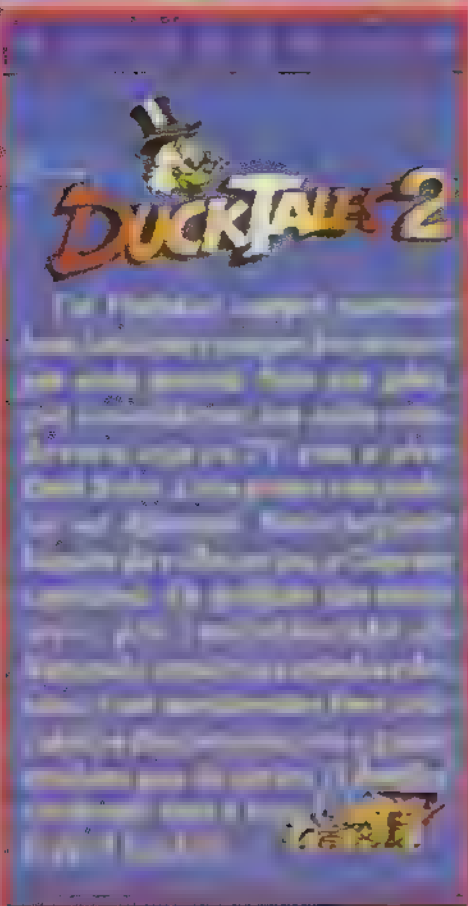
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

Moleza - antes que você jogue seu cartucho contra a parede, faça este truque para começar o jogo com todas as portas abertas e vidas infinitas. Digite apenas a palavra SMAILLIW no lugar da password.

SONIC THE HEDGEHOG 2

Código de Game Genie - se você tem este acessório genial, anote aí os códigos para seleção de estágios: RE8A - A6OW. Alguns cartuchos só funcionarão com o código RE8A - A6OG.

MEGA!



Detonando Mac Money

Nesta aventura, Tio Patinhas conta com a ajuda de Huguinho, Zezinho e Luizinho para encarar seis fases, detonar o vilão Mac Money e descolar muita grana, que são os pontos do jogo. Como cada fase rola num local diferente, você pode começar por onde quiser. Mas seguindo o nosso roteiro, você vai pegar mais facilmente os itens que vai precisar nas fases seguintes.

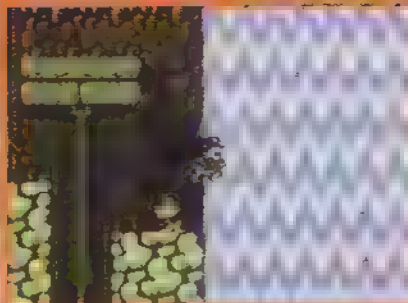


Tenha extremo cuidado se você estiver com a versão japonesa em mãos. O Capitão Boingue sempre pergunta se você deseja abandonar o jogo. O botão A é "sim" e o B é "não".

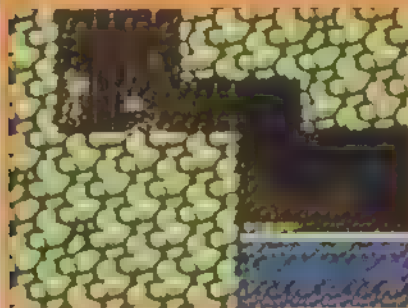
COMANDOS

A	pular
B	bengalada ou puxar objetos
A e B	pular com a bengala

Fase 1: O primeiro passo



Olha a passagem secreta esperta na cachoeira, bem acima do sobrinho do Tio Patinhas



O Professor Pardal é o maior gente fina. Troque uma idéia com o cara e ele te descola o primeiro item de força do jogo

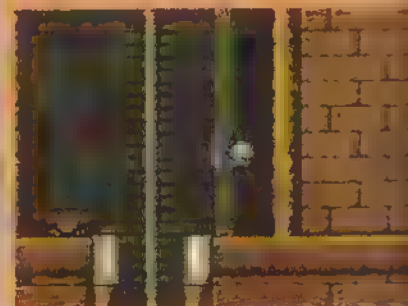


1º chefe - Este pato de fogo é bem goiaba: ataque com pulos de bengala e desvie dessas bolinhas de fogo mixurucas

Fase 2: O segundo passo



Puxe a cordinha e solte-a para acionar o canhão. Os dois blocos viram pó e o canhão está livre



Há pedaços de mapa espalhados por todo o jogo. Ache esta passagem secreta na parede e encontre outro teco

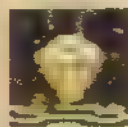


2º chefe - Outro pato malvado, mas este é metido a pirata. Pendure-se nos ganchos e pule em cima do bobalhão

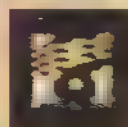
ITENS



vale uma vida extra



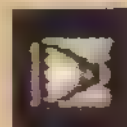
vale pontos extras



destrói tudo que está acima de você



destrói tudo que está à esquerda e à direita



elimina os obstáculos empilhados que são intransponíveis para Patinhas



preenche totalmente sua energia



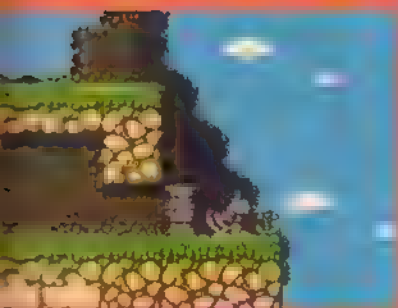
vale um ponto de energia



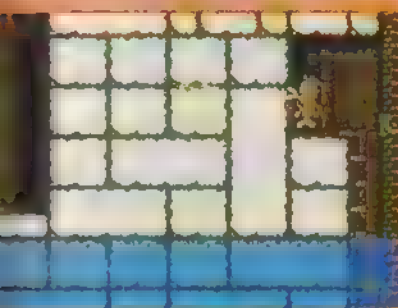
junte as partes e ganhe acesso à fase seguinte



elimina as minas e as bombas



...o abismo, meu! Mas sem proble-
...este que esta florzinha e você será jog-
...para o outro lado do buraco ao solta-la



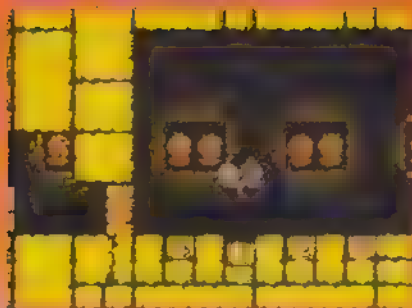
...tra passagem secreta atrás do Capitão
...que Desbaratine logo o cara e entre no
...co



...taram cinco pilares. Jogue blocos no
...segundo e terceiro, da esquerda para a
...reta, e escoe a parte alagada da ilha



...chefe - O cara parece uma Coisa. Desvie-
...os tiros dele e das pedras que caem do



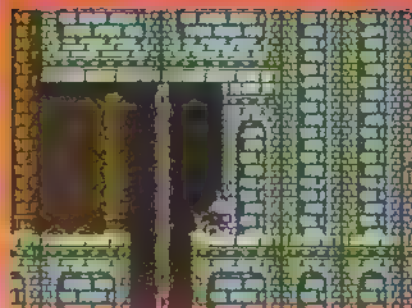
Nossa: 1-3 3-2 4-1 2-4! Use o código
corretamente: dê três pulos sobre o 1º bloco,
dois sobre o 3º, um sobre o 4º e quatro sobre
o 2º, nesta ordem. OK?



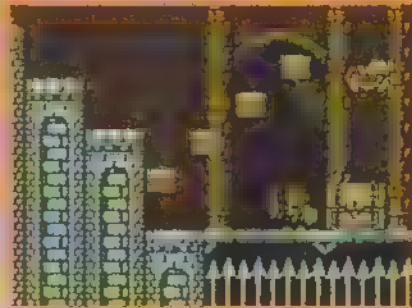
Faça o raio solar refletir do espelho até o
chão e pegue um espelho valioso no buraco
recém-formado



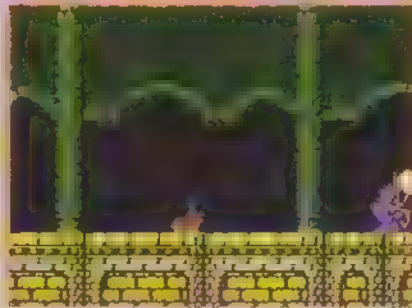
4º chefe - Quando ele cai na areia movediça,
pule na cabeça do pato fardo até dar fim ao
babaca



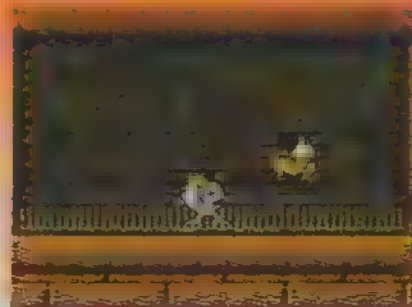
Depois de cruzar com o capitão Boingue,
suba e vá para a direita e entre nessa
passagem secreta



Pule as mãozinhas, caia no buraco à direita
e pegue o último pedaço do mapa nesta
arca do tesouro



Você vai entrar numa fase especial. Use o
talismã para detonar a bruxa, pegue a
moedinha e volte para o castelo. A bruxa
pintará de novo: enfrente-a do mesmo jeito



...LIM DE ENCONTRAR PEDAÇOS DO MAPA.
...VOCÊ PODE COMPRAR BLOONS EM LOJAS

DUCK TALES 2 / Capcom			
Aventura		1 jogador	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO



Enfim, o Nintendo 8 bits foi presenteado pela Capcom com um ótimo jogo de luta. Mighty Final Fight é bastante fiel à versão para Super NES e, pra melhorar, tem até alguns movimentos parecidos com os dos personagens de Street Fighter 2. O lutador Haggar, por exemplo, gira de braços abertos como o Zangief. Cody dá dragon punch e tem até uma magia parecida com a de Ryu. Guy, o terceiro personagem do jogo, é rápido, porém fraco.



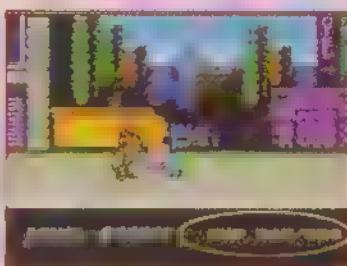
O dragon punch de Cody sai após uma sequência de socos ou com os comandos ↑, ↓ + B



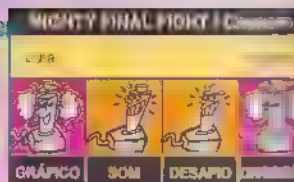
Haggar gira de braços abertos e anda ao mesmo tempo. No melhor estilo Zangief

GANHANDO EXPERIÊNCIA

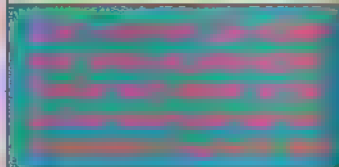
No canto inferior direito da tela, você vê um marcador de experiência (EXP). Conforme você vai derrotando os inimigos, o número da esquerda vai crescendo até se igualar ao da direita. Neste momento, seu personagem ganha um quadradinho a mais no marcador Level. Quando ele tiver quatro quadradinhos, ganhará um poder especial. No caso de Cody, é a magia no de Haggar, um poderoso empurrão e no de Guy, um chute de fogo



Aumente o marcador de experiência para ganhar poderes especiais e, depois, aumentar a força deles



COMANDOS



B, segurando o adversário

A + B

A e B em seguida

A e B em seguida, segurando o adversário

Dois toquinhos pra frente

Para frente ou trás + B

DENTRO DOS BARRIS HA ITEM PARA RECARREGAR ENERGIA E FACAS. PARA PEGAR AS FACAS, FIQUE EM CIMA DELAS E APRETE



O NOVO PROGRAMA DE GAMES DO GUGU

Você pode participar desse programa alucinante e aparecer na TV!

Preencha o cupom abaixo e envie pra gente. A revista AÇÃO GAMES vai encaminhar todos os cupons para o programa PLAY GAME. Lá eles serão cadastrados e selecionados pela Produção. Você poderá ser um dos escolhidos. Entre nessa!

Sim, eu gostaria de participar do programa PLAY GAME.

Nome _____ Sexo _____

End _____ Tel _____

Cidade _____ Est _____

CEP: _____ Idade: _____ Data Nasc.: _____

MEU JOGO PREFERIDO É: _____ Assinatura do pai ou responsável _____

Este cupom deve ser totalmente preenchido em letras de forma e enviado para revista AÇÃO GAMES, Editora Azul S/A, Av. das Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900 - São Paulo - SP

GUGU É O MAIOR LEGAL!!!

**Ligação em videogame,
não deixou barato.**

**Criou uma nova mania
em programa de tevê**



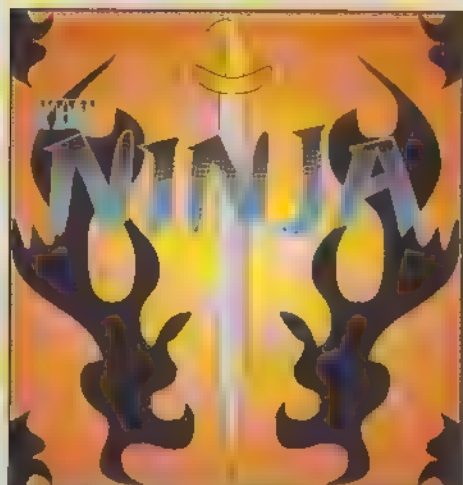
GAME

O programa dos jogos
eletrônicos que vai
descolar brincadeiras,
desafios e prêmios
chocantes. E tem mais:
quem participa entra
dentro dos jogos.
É da hora!!!



PLAYGAME
VEIO PARA DETONAR...
Todo domingo, no SBT

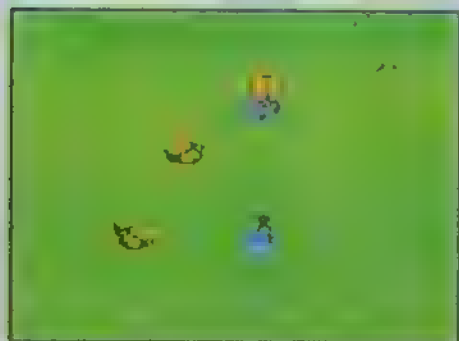




Gyokuro é um vilão muito mala sem alça, que enviou seu exército ninja para reprimir o povo pacífico do país de Ohkami, raptou a princesa e a prendeu no porão do castelo. Você é o corajoso Kazamaru, um guerreiro armado apenas com suas flechas ninjas, e deve dar um basta no malvado Gyokuro. Esta é a história de The Ninja, recente lançamento da Tec Toy para o seu Master System. O jogo é de 1986 e o som do cartucho deixa a desejar. Mas os gráficos estão legais e é um bom game de aventura. Se você curte o gênero, vai gostar.

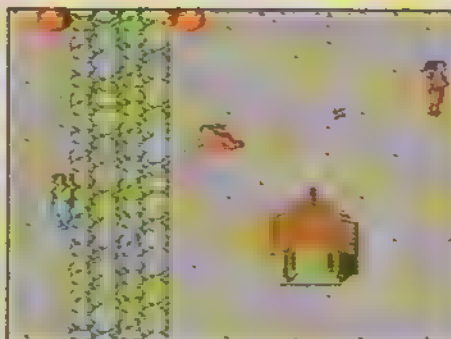
Treze desafios

The Ninja tem treze fases. O lance é atirar na renca de ninjas e em todos os objetos que aparecem pelo caminho. Mas, para chegar ao calabouço da princesa e salvá-la, você precisa antes encontrar cinco pergaminhos verdes.



Em todo final de fase, você deve enfrentar este chefe "alho". Mas o cara é fácil de ser detonado

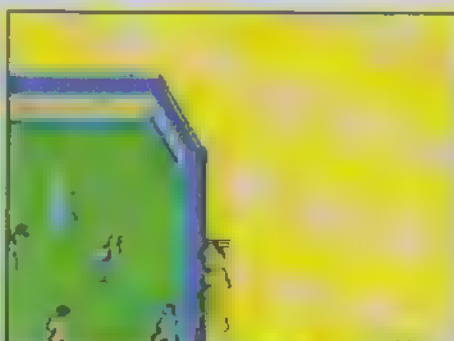
**CUIDADO,
POIS ESTE JOGO É
MÃO-DE-VACA: VOCÊ TEM
SÓ 3 VIDAS E NENHUM
CONTINÚO**



Alguns ninjas ficam escondidos atrás das casas. Quando você passa, o cara pula pra cima. Se isso acontecer, use os bolões para desaparecer



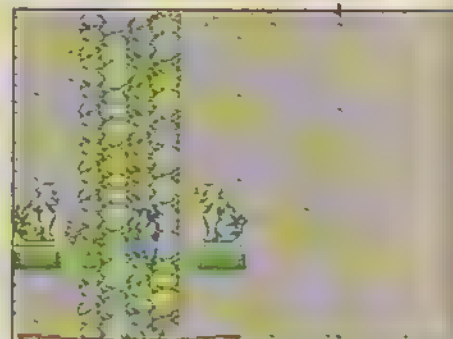
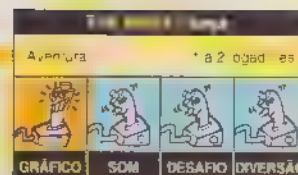
Quando vem uma cambada de ninjas na fissura de pegar você, apele: desapareça e saia à milhão, transformando-se em redemoinho



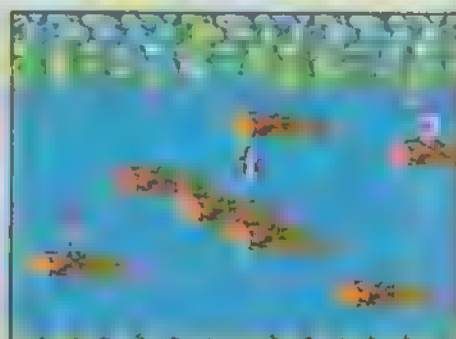
Tome cuidado ao entrar em jardins como esse, pois você corre pode ser encurralado por um bando de ninjas. Por isso, se aparecer um, fuja depressa



Na fase 1, mande chumbo no ninja que estava transformado em rocha e pegue um pergaminho verde



Na fase 4, fique atirando na estátua à esquerda até aparecer mais um pergaminho verde



Esta fase do rio é muito esquisita: você não consegue cair na água! Bolada! Então pule de tronco em tronco para desviar-se dos ataques inimigos

PERGAMINHOS MAGICOS

Dentro do castelo de Ohkami, estão escondidos pergaminhos mágicos de três tipos. Eles estão sempre escondidos em locais inesperados. Por isso, procure bastante. Todos eles dão poderes especiais.

Pergaminho vermelho	aumenta o poder de seus tiros
Pergaminho azul	aumenta a velocidade de sua corrida
Pergaminho verde	pegue cinco para encontrar o caminho até a prisão da princesa

COMANDOS

1	atirar em qual quer direção
2	atirar para frente
1+2	desaparecer

A GRANDE CHEGADA.

TODAS AS
ARMAS DE
SENNA
PARA VENCER
PROST

AS CHANCES
DE EMERSON
E BOESSEL
NA INDY.

UM PAINEL
COMPLETO
SOBRE O
AUTOMOBILISMO
NACIONAL

HONDA NEX.
O ESPORTIVO
QUE DÁ 270 Km
POR HORA.

Para você que gosta de Fórmula-1, Fórmula Indy, Motovelocidade, carros importados, Fórmula Uno, Ford, Chevrolet e todas as grandes emoções do automobilismo, chegou a revista GRID.

Conheça os bastidores das corridas, os burburinhos dos boxes, a movimentação das equipes e muito mais na revista GRID. Aqui tem sempre mais corrida para você.

TODO MÊS NAS BANCAS.

CHEGOU!

Grid

A REVISTA DA VELOCIDADE





Terminator 2 é excelente para matar o tempo, especialmente se você gosta de videogames ou se quer experimentar algo diferente dos simuladores e complicados RPGs. O game segue fielmente o roteiro do filme: você é T-800 e sua missão é localizar e proteger o jovem John e sua mãe, Sarah

Game de ação

Terminator 2 é um jogo de ação, que exige reflexos e nenhuma estratégia. A softwarehouse Ocean deixou a desejar em gráficos e sons. O desafio não dá para o gasto, mas em compensação você só tem uma vida: morreu: bau.bau! Os comandos são facilísimos e dispensam joystick. Siga o nosso roteiro e divirta-se!

FASE 1 - SHOPPING

Você enfrenta o T-1000 num Shopping. Mas só com cinco tiros na carabina 12. Mas ao começar a fase, mande bala apertando a barra de espaço. Se não conseguir derrotá-lo com essa munição, vai ter de encará-lo na porrada.



Ao levar um tiro, T-1000 vira líquido. Seja rápido e aproveite para atirar antes dele

FASE 2 - PERSEGUIÇÃO

Você e John estão de moto e são perseguidos por T-1000. Cada batida num obstáculo (pedras, tambores etc) tira um ponto de energia de T-800 e uma encostada do caminhão tira muita energia de John. Poças de água ou óleo reduzem sua velocidade e as cápsulas de energia dão 50 pontos de placar ou 2 de energia para T-800. Se conseguir chegar ao final da fase, passe entre as pilastras da ponte: o caminhão de T-1000 ficará entalado.



Use os fusquinhas como rampa de salto e entre bem acelerado

FASE 3 - MANUTENÇÃO

Você precisará reparar a mão direita de T-800. Funciona como uma fase de bônus: conserte-a no menor tempo possível para lotar a barra de energia.

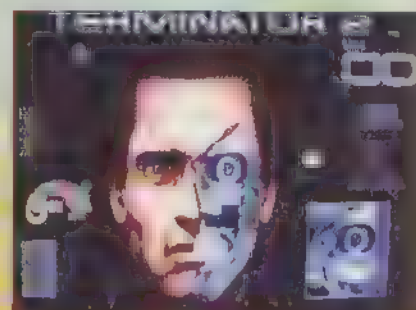
Selecione a peça com a barra de espaço e leve-a à posição certa com o Direcional. Oriente-se pela tela inferior direita

FASE 4 - SANATÓRIO

T-1000 ataca novamente, agora no Sanatório onde você foi resgatar Sarah. Repita a estratégia da Fase 1

FASE 5 - REPAROS

Nova etapa de reparos. Agora você tem 90 segundos para consertar o olho de T-800, deslocando peças como num puzzle.



Desloque as peças com as setas direcionais e seja rápido para lotar o marcador de energia

FASE 6 - SWAT

Você está saindo da empresa que construiu o Skynet e tem de encarar a SWAT. São 4 telas com 3 guardas em cada e não dá para fugir das suas balas: a cada 4 tiros você perde 1 ponto de energia.



Os guardas estão sempre nas mesmas posições à frente, um pouco acima e um pouco abaixo



FASE 7 - FUGA

T-1000 agora utiliza um helicóptero e o tráfego não ajuda. Cada batida com um carro tira 1 ponto de T-800 e cada tiro sofrido reduz a energia de Sarah. A fase só termina quando você destrói o helicóptero.



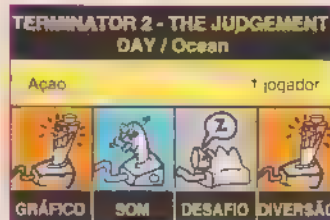
Chaque sua viatura com o número da "sorte". Capriche na mira para não desperdiçar tiros.

FASE 8 - ENCONTRO FINAL

T-1000 agora está bem mais esperto. Tente repelar a estratégia das fases 1 e 4. Se não der certo, parta para a porrada com cuidado: T-1000 tem munição ilimitada.



Lufa na siderúrgica. Alire sempre que T-1000 se tornar líquido.



LEMBRE-SE: VOCÊ SÓ TEM UMA VIDA E NENHUM CONTINUE

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

Processador: 486 33MHz
Memória: 16MB
Placa de Vídeo: VGA 256KB
Placa de Som: 16-bit



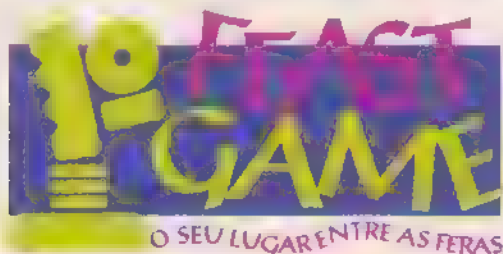
DÊ AS CARAS BROTHER.

Chegou a sua vez de estar entre as feras.

A partir do dia 23 de julho até 1º de agosto, os melhores nomes do Game irão participar, ao vivo e a cores, do 1º FEAST GAME, no Praia de Belas Shopping. Eles vão dar dicas quentíssimas pra você resolver aquelas fases que andam enchendo seu saco, nos jogos mais radicais. Pois, todo participante do 1º FEAST GAME, tem direito a ficar numa cabine com essas feras durante um determinado tempo e perguntar o que quiser. E não é só. No 1º FEAST GAME, você ainda concorrerá a um video game e poderá participar de um campeonato que se realizará internamente.

Essa jogada você não pode perder.

Dê as caras brother e fique do lado das feras.



23 de julho a 01 de agosto
Praia de Belas Shopping
Porto Alegre - RS

Patrocínio:

Tênis COOPER

PRA QUEM VIVE POR ESPORTE.

Apoio:



Os pinballs não são mais os mesmos. Bons tempos aqueles em que dava pra jogar Cosmic, Sure Shot, Cavaleiro Negro e Fire Action. Ah, você nunca nem ouviu falar nestas máquinas? Pois bem, elas eram a febre do final dos anos 70 e começo dos 80. Depois de mais de dez anos sem novidades, o mercado do bom e velho pinball voltou a pegar fogo.

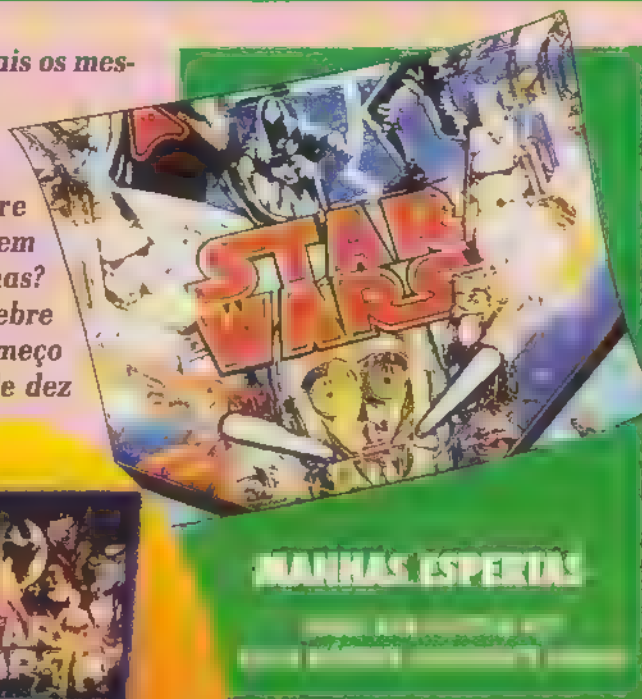
Duas empresas são as responsáveis pela renovação dos "jogos de bolinha": Williams e Data East. E é a Data East quem tem jogado mais pesado. Lançou, nos últimos dois meses, três ótimos pinballs pra você delirar. São eles: Jurassic Park, Rock and Bullwinkle and Friends e Star Wars.

Muito mais que bolinha

O grande dilema dos pinballs da segunda metade dos anos 80 era decidir se valia ou não a pena colocar elementos "de vídeo" nos jogos. Coisas como o Video Mode de Terminator. Hoje esta questão está resolvida. As máquinas de pinball têm tanta tecnologia quanto suas irmãs de vídeo. Os jogadores de arcades agradecem.

Star Wars não foge à regra. É uma máquina complexa, com som do filme, imagens legais no visor monocromático do painel e outras loucuras. Isso sem falar que há mil manhas para sacar. Não dá pra chegar com uma fichinha e ganhar créditos e mais créditos. O lance é torrar uma boa grana para ficar craque. E daí aproveitar pra valer. Mas Star Wars vale a pena. É uma daquelas máquinas tão bacanas que não cansam. E ficam mais legais a cada partida.

CONHEÇA STAR WARS NAS LOJAS DA REDE PLAYLAND



MANHAS ESPECIAIS

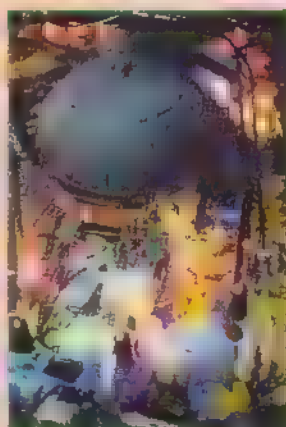
RAMPA

Uma das chaves para muitos pontos em Star Wars é a rampa. Três rampas dão três milhões de pontos. Sete rampas rendem sete milhões. E, na oitava vez que você manda na rampa, surpresa: acende Bola Extra.

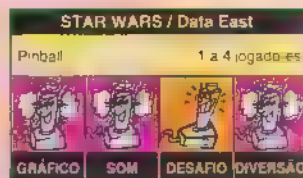
Para ganhar a bola extra, acerte a canaleta do Super Yoda. Ela fica bem ao lado da Death Star, a Estrela da Morte. Um só tiro certo e você descola mais uma bola.

ESTRELA DA MORTE

É aqui que você consegue multiball. Há dois jeitos de conseguir três bolas. Nas duas primeiras bolas, acerte a entrada da Estrela seis vezes para acender o multiball. Uma vez aceso, mande a bolinha para dentro da Estrela. E você terá três bolas. Na terceira e última bolinha, a máquina dá uma colher de chá. Basta mandar a bola dentro da Estrela. Simples, não? E muito legal. Jogar com três bolas é ANIMAL!



A neta da Estrela da Morte
lance de pontuação e mais pontos
Me re bem



THE FORCE

Esta canaleta fica na parte inferior esquerda da tela. Basta mandar lá algumas vezes com a mesma bolinha para ganhar milhões. É o prêmio para o Dark Side. Cada vez que a máquina falar para você acertar The Force, não hesite: obedeça!

MULTIPLICADOR DE BÔNUS

Derrube as três bandeirinhas que estão no lado esquerdo da rampa para multiplicar seus bônus. Estas bandeiras, além de aumentar o bônus, avançam o Hyper Score (coletado também na rampa).

JACKPOT

Para acender o Jackpot, você precisa estar com três bolas e acertar a Estrela da Morte. Daí, basta mandar ver na rampa. Para descolar o Jackpot dobrado, acerte a Estrela da Morte mais uma vez e mande a bola lá dentro. Uau! Você pode acender o Jackpot quantas vezes quiser. Só com um detalhe: o número de vezes que você precisa acertar a Estrela da Morte é progressivo. Duas na segunda, três na terceira e assim por diante.



De uma
te lança
nhas Es
che que se
altrar



nestas nave toda vez que a bola
lançada Use Up e Down para controlar

AÇÃO GAMES CLUBE VENDO

Computador MSX Expert 1.1 com drive DDX 5 1/4, jogos e livros. Ronaldo J. Mazzini, tel.: (011) 52-3006, Taquaritinga, SP.

Master System com dois controles e um cartucho. Felipe Augusto Almeida, tel.: (035) 261-1037, Jundiaí, MG.

Master System com 21 cartuchos, pistola e óculos 3D. Carlos E. Gomes, tel.: (021) 201-4940, Rio de Janeiro, RJ.

Master System com três cartuchos e três controles. Robson San-
t'Ana, tel.: (011) 513-7399, São Paulo, SP.

Master System 2 com dois controles. Tiago Villar Stoffli, tel.: (011) 528, São Paulo, SP.

Master System 2 com dois controles e sete cartuchos. Fernando Boselli, tel.: (011) 450-3292, São Paulo, SP.

Game com dois controles e dois cartuchos. André Fabiano Souza, tel.: (011) 495-2437, São Paulo, SP.

Cartuchos Alien 3, Capitão Laser, Sonic 2, Moowalker e Road Fighter do Mega Drive. André Luiz da Silva, tel.: (065) 322-2593, Jundiaí, MT.

Game VG 9000 com dois controles e seis cartuchos. Rodrigo Mancourt, Rua 11 de Junho, 360, CEP 92110-460, Canoas, RS.

Computador MSX com disk drive 5.25", gravador, jogos e livros. Sérgio Augusto Vlachos, tel.: (011) 441-8163, São Paulo, SP.

Atari 2600 com 10 jogos e um jogo Pro 1. Odileu Rebouças de

Souza, tel.: (011) 259-1525, São Paulo, SP.

▶ Cartucho Sonic, do Mega Drive. Sérgio Roberto A. Silva, tel.: (011) 875-4628, São Paulo, SP.

▶ Super NES transcodificado com um cartucho. Reginaldo N. Nascimento, tel.: (011) 858-5839, São Paulo, SP.

▶ Mega Drive com dois controles e nove cartuchos. Alexandre Pereira Dutra, tel.: (051) 226-0110, Porto Alegre, RS.

▶ Mega Drive japonês transcodificado com um controle e dois cartuchos. Humberto M. Munhoz Jr., tel.: (011) 543-9562, São Paulo, SP.

▶ Cartuchos usados de Mega Drive. Sérgio Antônio Contrim Filho, tel.: (011) 426-4804, São Paulo, SP.

▶ Os cartuchos Sonic, Super Monaco GP e Super Thunder Blade, do Mega Drive, todos nas caixas e com manual. Vicente Pinheiro Gaidzinski, tel.: (021) 768-2803, Nova Iguaçu, RJ.

▶ Super NES com dois controles e um cartucho Street Fighter 2. Márcio A. Balduino, tel.: (016) 721-3239, Franca, SP.

▶ Phantom System com 11 cartuchos e Master System 2 com um cartucho. Lucas Pauli Simões, tel.: (011) 440-2245, São Paulo, SP.

▶ Master System com cartuchos e pistola. Alexandre L.A. Cordeiro dos Santos, tel.: (041) 262-3295, Curitiba, PR.

▶ Master System completo ou Dynavision usado. João César Sawczuk, tel.: (069) 581-2311, Machadinho D'Oeste, RO.

▶ As edições 01 à 28 e 31 à 33 da revista Ação Games. Daniel Correia de Sá da Costa, tel.: (021) 293-3857, Rio de Janeiro, RJ.

▶ Super Nintendo com dois controles e um cartucho. Jeferson Antônio dos Santos, tel.: (054) 313-1312, Petrópolis, RS.

▶ O cartucho Street Fighter 2 japonês para Super NES pelo mesmo cartucho só que americano. Fábio Regoto Coura, tel.: (021) 281-8878, Grajaú, RJ.

▶ Mega Drive com 21 cartuchos, óculos 3D, rapid fire e pistola por Mega Drive 2 com pelo menos cinco cartuchos. Alberto Y. Abe, tel.: (011) 544-4036, São Paulo, SP.

▶ Minigame série Master Hard Driver por Sonic. Célia Regina, tel.: (011) 820-8424 rec., São Paulo, SP.

▶ O cartucho Fantasia, do Mega Drive por outro de meu interesse. Jorge Luiz Souza Gonçalves, tel.: (021) 359-3334, Rio de Janeiro, RJ.

▶ Master System com oito cartuchos e óculos 3D por Game Gear com seis cartuchos. João Osvaldo B.Z. Rodrigues, tel.: (011) 403-9056, Joanópolis, SP.

▶ O cartucho Sonic e Streets of Rage 2 por Fatal Fury e Splatter House, todos do Mega Drive. Fernando Roig Burgues, tel.: (011) 496-3643, Embu Guaçu, SP.

▶ Bicicleta Aro 20 com 10 marchas por Mega Drive, pago a diferença. Douglas Lali, tel.: (011) 419-7747, São Bernardo do Campo, SP.

▶ Computador CP 400 com três cartuchos mais um Master System 2 com quatro cartuchos e três controles por Mega Drive. Rodrigo Puga Reis, tel.: (021) 331-3162, Rio de Janeiro, RJ.

▶ O cartucho Super Soccer Champ, do Super NES por Batman Returns. Ronaldo Filho, tel.: (063) 851-2750, Gurupi, TO.

▶ Mega Drive usado em bom estado. Douglas Leonardo de Brito. Rua Antônio Marques, 117, Savoy 2, CEP 11740-000, Itanhaém, SP.

▶ Master System completo ou Dynavision usado. João César Sawczuk, tel.: (069) 581-2311, Machadinho D'Oeste, RO.

▶ As edições 01 à 28 e 31 à 33 da revista Ação Games. Daniel Correia de Sá da Costa, tel.: (021) 293-3857, Rio de Janeiro, RJ.

▶ Super Nintendo com dois controles e um cartucho. Jeferson Antônio dos Santos, tel.: (054) 313-1312, Petrópolis, RS.

▶ O cartucho Street Fighter 2 japonês para Super NES pelo mesmo cartucho só que americano. Fábio Regoto Coura, tel.: (021) 281-8878, Grajaú, RJ.

▶ Mega Drive com 21 cartuchos, óculos 3D, rapid fire e pistola por Mega Drive 2 com pelo menos cinco cartuchos. Alberto Y. Abe, tel.: (011) 544-4036, São Paulo, SP.

PARA ANUNCIAR
Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: **Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Os anúncios são GRÁTIS.**



**LOCAÇÃO E VENDA
DE CARTUCHOS E APARELHOS**

**AS MAIORES
NOVIDADES DO JAPÃO
E DOS STATES SEMPRE
EM PRIMEIRA MÃO**

**SUPER NES,
SUPER FAMICOM, MEGA
DRIVE, SEGA GENESIS
E NINTENDO 8 BITS**

PREÇOS ESPECIAIS PARA LOCADORAS

**VENDAS PARA
TODO O BRASIL VIA SEDEX**



**GARANTIDO!
O MENOR PRAZO DE ENTREGA!
FALE COM A GENTE!**

**RUA SANTE COLOMBARO, 202
CEP.: 03311-010 - SÃO PAULO-SP
TEL/FAX: (011) 942-9747**



EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

ACÇÃO GAMES

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Monteiro
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Redator: Roberto Guimarães
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade
Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Jusse José Filho, Simone Zucas, Revisão - Suzete Stimpel, Ilustração - Sérgio Carreiras, Fotografia - Ivan Carneiro, Designer Gráfico - Tadeu Cerqueira Pereira, Consultores - Ângelo Ishi, Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez, Texto - Ivan David Silva.

PUBLICIDADE

Diretor: Claudio Santos
Supervisores de Contas: Maira Gisele Magno, Nilo Galdeano Bastos, Oscar de Oliveira
Gerente de Vendas: Alaôr Machado
Contato: Nádia Lappas
Supervisor de Vendas (Rio): Eduardo Barros
Marketing Publicitário: Denise Terranova
Coordenadores: Igor I. Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ariovaldo Carrera Dias
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liêge de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. ISSN 0104-1630, edição 39, julho de 1993. São Paulo Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel.: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, telex: (011) 83178, fax: (011) 813-9115, Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel.: (021) 532-0313 (PABX), telex: (021) 36890, fax: (021) 532-1486, CP 4816. Circulação desta revista: 2ª quinzena de julho/93. Números atrasados: ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Serviço ao assinante: tel. (011) 823-9222

ANER Fotolito: Grafcolor, Fotoline Ltda.
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

NÃO PERCA NA PRÓXIMA EDIÇÃO

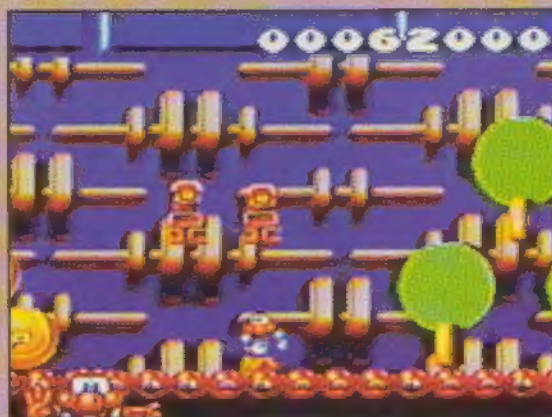
DAQUI A
DUAS
SEMANAS
NAS BANCAS

MEGA CAPTAIN PLANET



AJUDE O DEFENSOR DA ECOLOGIA E DA PAZ A CUMPRIR SUAS MISSÕES

SNES JAMES POND



O DIVERTIDO AGENTE DO FUNDO DO MAR ENCARA O SALVAMENTO DE PINGÜINS NA PRIMEIRA VERSÃO PARA SUPER NES

**NES
BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON**
QUEM DIRIA: JIMMY, BILLY, ZITZ, RASHE PIMPLE JUNTOS, DISTRIBUINDO PANCADA PARA TODOS OS LADOS NUM GAME EXPLOSIVO

SHOTS PIT FIGHTER 2 E PRINCE OF PERSIA, PARA MEGA; JURASSIC PARK E COMICHÃO E COÇADINHA, PARA SUPER NES. ESTES SÃO SÓ ALGUNS LANÇAMENTOS PARA OS PRÓXIMOS MESES, QUE VOCÊ VAI CONFERIR

A CONCORRÊNCIA PENSA QUE ABAFA, MAS ACÇÃO GAMES NINGUÉM TASCA



EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

CONTIGO
Atualidades - TV

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

SET
Cinema e Vídeo

SET 1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

OS CAMINHOS DA TERRA
Natureza, Aventuras e Ecologia

FLUIR
Surf

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

HORÓSCOPO
Astrologia

HORÓSCOPO ANUAL
Previsões

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

ACÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP

Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644

Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel.: (031) 224-9534 - Fax: (031) 226-2059

Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844

Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528

Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519

HAJA LENHA PRA QUEIMAR!!!

ÚLTIMOS DIAS DA GRANDE QUEIMA DE CARTUCHOS NA "TUTTI GAMES".


MGA DRIVE
USS
CONSULTE JÁ

STREET FIGHTER II
DESERT STRIKE II
FATAL FURY
FLASH BACK


M. DRIVE
USS
15,00

ARIEL MERMAID
BATMAN RETURN
POWER ATLETE
ROLO
SUNSET RIDERS
SONIC II
TARTARUGA IV
CRUE BALL
CASTLE OF ILLUSION
DEVIL CRASH
FANTASIA
FIGHTING MASTERS
GOLDEN AXE I
GOLDEN AXE II
F1 NAKAGIMA
DOCK SHOT
STREET OF RAGE
B. MONACO GP
SONIC


S. NES USS
25,00

CHESTER CHETAH
DRAGOSN LAIR
DESERT STRIKE
F1 AGURI SUZUKI
F ZERO
HOOK
MICKEY-M. QUEST
SIMPSONS
ROBOCOP III
STAR WARS
S. SOCCER CHAMP
S. DUNKSHOT BASKET
TINNY TOON
TENNIS
TOP GEAR
GUN FORCE


M. DRIVE
USS
19,00


ALIEN III
GREEN DOG
SPIDERMAN
SIMPSONS
TASMANIA
A. SENNA GP
BULLS X LAKERS
ECO DOLFIN
HIT THE ICE HOCKEY
ROAD RUSH II
SUPERMAN
TALESPIN


M. DRIVE
USS
25,00

BATMAN III
DESERT STRIKE
EX MUTANTS
FLINTSTONES
JAMES BOND 007
JENNIFER (TENNIS)
KID CHAMALEON
SIDE POCKET
STREET OF RAGE II
W. TROPHY SOCCER
TINNY TOON
X MEN


M. DRIVE
USS
33,00

BEST OF THE BEST
CHAKAM
CYBERCOP
D. DRAGON
G. LOC
OUT RUM 2010
S. PLATER HOUSE II
7 UP SPORTS


NINTENDO 8
BITS USS
14,00


BATMAN I
DJ BOY
HOOK
INDIANA JONES
VOLEY DE PRAIA
PUNISHER
ROBOCOP III


NINTENDO
S BITS USS
18,00

CAPITÃO PLANETA
F1 HERO II
FLINTSTONES
FERRARI G. PRIX
GOAL
POWER BLADE II
ROCKMAN IV
SIDE POCKET
SIMPSONS
SUPERMAN
S. MARIO III
STREET FIGHTER II
TINNY TOON
WACKI RACES

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.
DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL, ENTREGAS SUPER RÁPIDAS.




NINTENDO 8
BITS USS
25,00

BARTMAN RADIO ACTIVE
PERNALONGA
DARK WING DICKIE
FLASH X BATMAN
GATO FELIX
SPIDERMAN
STREET FIGHTER III
STREET FIGHTER IV


S. NES USS
28,00

ALIENS X PREDATOR
AXELAY
BATMAN RETURN
BULLS X BLAZERS
RUSHING BEAT
PRINCE OF PERSIA


S. NES USS
36,00

ALIEN III
BEST OF THE BEST
CONTRA III
FATAL FURY
GOAL
JACK CRUSH
OUT OF THIS WORLD
OUT LANDER WING COMANDER
STREET FIGHTER 2K
RAMA II
NIGEL MANSER


APARELHOS
USS

S. NINT. BABY US\$ 150,00
S. NINT. COMPL. US\$ 190,00


S. NES USS
50,00

BUBSY
S.F. 2 CHAMPION EDITION
DRAGON BALL
FINAL FIGHT II
STREET COMBAT
TASMANIA


S. NES USS
CONSULTE JÁ

BATLEDOADS
COSMO POLICE II
PUTTY
ROYAL RUMBLE
TWIN BEE POPN
VEGAS STAKES
KAWASAKI CARIBBEAN


S. NES USS
18,00

ACROBAT MISSION
DARIUS TWIN
JOE MAC II
MAGIC SWORD
POWER ATLETE
ROAD RUNNER
RIVAL TURF
SPIDERMAN X X-MAN
STRIKE GUNNER
SIMPSONS
SONIC BLASTMAN
TARTARUGAS IV



Amiga® é pra essas coisas.

Este é o computador mais popular da Europa e o mais vendido na Alemanha. É fácil de usar, vem com editor de textos, planilha eletrônica, banco de dados, 12 jogos e está pronto para multimídia: faz animação de imagens,

videoclipes, apresentações, com 4096 cores e 4 canais de som independentes, montados em 2 canais estéreo. Quer montar um audiovisual, jogar um game ou por as contas do escritório em dia? Amiga® é pra essas coisas.



**Aproveite a promoção especial e consulte nossos preços.
Impressora compatível com qualquer PC ou PS.**



AMIGA®

600
1200
4000

O passaporte da família para o 1º Mundo



NÓS FAZEMOS O FUTURO.

SAC-PCI Tel.: 0800-141516

(ligação gratuita para toda o território nacional)

São Paulo (011): Mappin: 214-4411 R.7564 • OP: 885-6645 • Computer Place: 820-2851 • Multisoft: 535-3431 • RPS: 270-3400 • Lator: 829-9599
Campinas (0192): Albuquerque: 32-3700 • Multibyte: 54-2507 • **Ribeirão Preto (016):** Macron: 625-1800 • **Belo Horizonte (031):** Meta Automação: 281-2828
Brasília (061): WF: 225-1414 • M. Marcelino: 274-0980 • **Fortaleza (085):** LBM: 231-7478 • **Belém (091):** M. Marcelino: 235-4034 • **Cuiabá (065):**
 Milan: 624-2121 • **Rio de Janeiro (021):** SPE: 297-0088 • CAT: 220-8456 • Zentek: 260-1352 • Compumaq: 224-7010 • **Salvador (071):** Eqcenter: 235-4209
Curitiba (041): Comasul: 254-8144 • **Florianópolis (0482):** Comasul: 24-9066 • **Goiânia (062):** Assiste: 281-4455 • **Porto Alegre (051):** Casa do Desenho:
 343-3211 • CMN: 228-5800 • Digimer: 221-7599 • **Bento Gonçalves (054):** Comabe: 452-3822 • **Vitória (027):** Wilson Ramos: 222-5055